Commodore Világ #14
1991. március
III. évfolyam 2. szám
Ára: 59,— Ft

CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4



CARTHAGE
Puns Not Dead!...

FISH
Egy vérbeli halandjáték

POLICE QUEST II.
Sierra-stuff
(Ennyi elég róla...)

DIZZY IV.
A szédült tojás
visszatér

GEYSHA
Szexista kaland
a jövő Japánjában

EXTERMINATOR
Akcióban a
Nagy Rovarirtó

HELP! HELP! HELP! HELP! HELP! HELP! HELP!

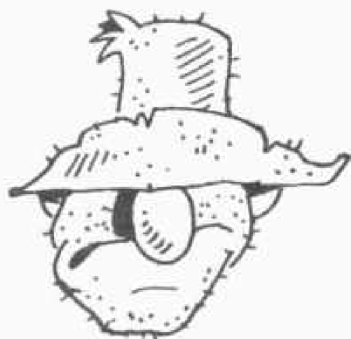
Ez nem reklám — még CoV vagyunk! Egy fontos dologban szeretnénk a segítségeteket kérni. A Posta lapterjesztési módszereit valószínűleg nem kell bemutatnunk, de az átalakult Hírlapkereskedelmi Igazgatóság egy teljesen új tréfával lepi meg a kiadókat és a vásárlókat: a kiadótól bármennyi példányt átvesznek terjesztésre, de **az újságosokhoz csak annyi CoV kerül, amennyit az újságos a területi elosztótól megrendel!** (Például ezért nincs Miskolcon, Egerben és az ország többi nagyvárosában CoV — a kisebb városokról már nem is beszélve!) Tehát ha nem fizettél elő a CoV-ra és az újságosnál akarod megvenni, akkor

a Te érdeked is

hogy igényeljen CoV-ot! Járj a nyakára! Ígérj neki fűt, fát vagy hasonló növényeket! Nyaggasd állandóan, hogy rendeljen CoV-ot, mert Te megveszed! (Mellesleg megjegyeznénk, hogy **az utánvétes postaköltség már az újság árának a duplája**...)

Intro

Tartalom



Épp ez jutott eszünkbe...

Üdv mindenkinek az első 40 oldalas CoV-ban! Örömmel közöljük az egybegyűltekkel, hogy az utóbbi két órában nem emeltünk árat! Miután az ováció elült, rögtön egy érdekes téma boncolgatásával folytathatjuk: beszéljünk mondjuk a CoV 13 borítójáról... Rendkívül hálás téma lesz. Mi abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy 2 héttel előbb láthattuk a borítót, mint Ti (bár jobb lett volna, ha csak mi látjuk!), így rögtön azzal kezdhetjük ennek a számnak a bevezetőjét, hogy elnézést kérünk az előbbi borítójáért (ebből akár hagyományt is csinálhatunk, ha gondoljátok). Szó se róla, tényleg elég épületes látványt nyújtott. Most persze hivatkozhatnánk ilyenekre, hogy a nyomda elrontotta a színbontást és olyan dolgok tűnedeztek fel rajta, amik nem nagyon voltak ott egyáltalán; az eredeti példány csak nyomokban hasonlít arra, amit végül is a kezetekbe kaptatok – de nem fogunk mentegetőzni. A Nagy Stratégák ugyanis arról híresek, hogy hibáikból is erényt kovácsolnak. Így tehát azt állítjuk, hogy a CoV 13 borítója szándékosan lett olyan, amilyen, mert a puritán (nevezhetjük rondának is) egyszerűséggel akartunk tiltakozni a hivalkodó címlappal megjelenő és mindent elárasztó világlapok ellen. Hihetően hangzik? (**Nem teljesen. Ilyen ocsmányat készakarva sem lehet produkálni – CoVboy**) A legjobb lenne mondjuk elfelejteni, de ha ez nem sikerülne, akkor legalább annyit elértünk, hogy a következő egy évben lesz miről leveleznetek CoVboy-jal (a görbe lábú nindzsák is kábé ennyi ideig foglalkoztatták az olvasóink fantáziáját). Azt jelen pillanatban nem tudjuk, hogy ez a borítónk milyen lesz, de azt büszkén ígérjük, hogy majd igyekszünk újabb és újabb – kínos – meglepetésekben részesíteni benneteket. Már csak azért is, mert ha ez megint olyanra sikerül, mint a múltkori, akkor legalább lesz miről bevezetőt írni a CoV 15-ben (ha nem lenne annyira "szép", akkor majd arról írunk, hogy fatális véletlen történt, de majd a jövőben korrigálunk)...

Mint azt nemsokára meglátjátok, a +8 oldal nem hozott lényegesebb szerkezeti változást a CoV-ban: a felépítéssel maradtunk az eddig megszokott módszernél, a terjedelem növekedését inkább a tartalmi bővítésre szántuk. (**Akkor miért nem kaptam még 2 oldalt?! – CoVboy**)

A CoV 12. és 13. számainak megjelenéséből kifolyólag van egy halom átkozódó levél az asztalunk mellett. Előre jeleztük, hogy a CoV 13 a Posta HELIR átszervez(ked)ése miatt késni fog, de úgy látszik, kicsit alacsony az első oldal olvasottsága. Főleg az előfizetőink közül sokan azt hitték, hogy a CoV 12 az 1991. évi első számunk és szerényen érdeklődtek, hogy ugyan miért nem kapták meg. Aztán voltak kevésbé szerény érdeklődők is, akik fenyegetőztek a bíróságtól kezdve az isteni igazságszolgáltatásig mindennel, ami az eszükbe jutott... Természetesen minden előfizetőnk az utcai megjelenés előtt megkapta a CoV 13-at. Ha mégsem, akkor annak nem az az oka, hogy az előfizetőinktől kicsalt pénzt már régen az új, francia Riviérán épülő irodaházunkba fektettük. Így tehát szeretnénk a Kedves Apukákat és Anyukákat arra kérni, hogy ha csemetéjük nem kapta volna meg az újságját, akkor ne a bírósággal fenyegetőzzenek, hanem ugyan küldjék már el a pénzfeladási csekk igazoló szelvényének fénymásolatát, mert az gyorsabb megoldást fog hozni. Nem nagyon tudjuk ugyanis azoknak az előfizetőknek elküldeni az újságot, akik nem írtak nevet, irányítószámot, olvashatatlanul töltötték ki ezt a rovatot vagy például a mi címünket írták be a sajátjuk helyett...

Commodore Világ (**újságszerű dolog havonta, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és néha tehenekkel**)

Kiadja a COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy anyó
Címlapterv: Kovács József
Grafika és tehenek: Müller Mihály (Kis Getto)
Munkatársak: Gábor, aki lelőtte a képernyőket; **és TE**, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVboy bátyó
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket **Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363** címen (itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni).
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Info

A CoV beszerzéséről

Bár CoVboy a múltkori levelezésében felelőtlen ígérgetésekbe bocsájtkozott ennek a számnak a tartalmát illetően, a mostani Info-ban egy egészen érdekes témáról lesz szó: kicsiny újságunk terjesztési problémáiról. A CoV fennállása (vagy lennállása?) óta ez állandó problémát jelent olvasóink nagy részének a CoV beszerzése, úgy az új számé, mint a régebbieké. Mivel aktuális CoVboy-infok szerint most már majdnem minden második levél azzal kezdődik, hogy miért nem lehet itt-meg-ott CoV-ot kapni, érdemes egy kicsit elcsámcsognunk ezen a témán.

Kezdetben vala ugyebár a Magyar Posta, mint az országos szintű újságterjesztés monopóliumának egyedüli birtokosa. Úgy terjesztett, mint a mesében: hol volt, hol nem volt... Eme áldott cégből idén január 1-től kivált a Hírlapkereskedelmi Igazgatóság fedőnevű szervezet (ennek a szervezeti változásnak volt köszönhető a CoV 13 késése). Ahogy a szerződésük szövege (!) is mondja:"... a legkisebb királyfi nehéz útravalót kapott a tarisznyájába", de a piacgazdaság, a megváltozott versenyfeltételek, blablabla, arra kényszerítik őket, hogy új, korszerű terjesztési módszerekkel fogadják ügyfeleiket. Így tehát buzgón reménykedtünk, hogy most már minden jóra fordul. Hogyne, persze. Reménykedni — azt lehet... Nagyszerű bemutatkozás volt a CoV 12. száma körüli hercehurca. Aki volt a december elején megrendezett Computer Karácsonyon, az nagyon jól tudta, hogy a CoV 12 már akkor megjelent. Sajnos a "régi" Posta már nem, az "új" pedig még nem tudta átvenni országos terjesztésre. Az új cég részéről ez csak január 2-tól volt lehetséges. Budapesten meg is jelent két napon belül — a vidékre szánt példányoknál azonban "apró műhiba" csúszott be: egy árva darab sem került az újságosokhoz. Ott álldogáltak a Posta elosztójában a világ dicsőségére... Egészen addig, amíg — a hozzánk érkező levelek hatására — az után kezdtünk érdeklődni, hogy ugyan mit csinálnak ott és vajon jól érzik-e magukat?! Az "illetékes" hölgy zavart mosollyal annyi kommentárt fűzött a dologhoz, hogy *"Ja, hát teljesen megfeledkeztünk róla..."* Óh. Arra a kérdésre, hogy akkor ugyan miért tesz el a fogyasztói árból 35%-ot a vállalata, sajnos nem tudott felelni... Mire kikerült az utcára ez a mennyiség, addigra február lett és ez újabb kavarodást okozott: az előfizetőink azt hitték, hogy a múlt évi utolsó szám az ez évi első szám és érdeklődtek, hogy akkor ők miért nem kaptak.

További nagyszerű húzások is érkeztek az "új" cég részéről. Érdekeltté akarták tenni az újságárusokat abban, hogy csak annyi újságot rendeljenek az elosztójuktól, amennyit el is tudnak adni. Az ötlet nagyszerű, hiszen így nem kell felesleget tárolniuk és a példányszámokat is be tudják lőni. A probléma csak az, hogy nem túl valószínű, hogy az újságárusnénikbácsik talán nem fújják fejből az 1.500-2.000 újság vásárlóit — vagy ha mégis, akkor viszont az nem biztos, hogy tudják, hogy hány Commodore-tulajdonos van a környékükön. Ez azt a paradox helyzetet eredményezi, hogy az újságárusokhoz csak annyi CoV kerül, amennyit azok megrendelnek (tehát ha például az országos igény 1 db, akkor hiába adunk át akár százezret is terjesztésre — csak 1 Cov lesz az újságosoknál az országban). Ezért kértünk arra benneteket, hogy ha nem fizettetek elő a CoV-ra, akkor **nyaggassátok az újságosotokat, hogy legalább a tieteket megrendelje az elosztótól**!

Országos szintű lapterjesztőhálózattal a Postán kívül Médiaprint néven futó cég rendelkezik. Természetesen őket is megkerestük és szerződést is kötöttünk velük. Az még csak hagyján, hogy az osztrák érdekeltségű cég, hm, "alsóbb szintű" dolgozóival kissé nehéz szót érteni áruátadáskor (a néger urak nem nagyon beszélnek magyarul, angolul vagy németül — szuahéliből viszont mi állunk gyengén) — a fő probléma valószínűleg abban keresendő, hogy a kezdetben a "könnyed" német lapok terjesztésére berendezkedett cég árusai egyetlen genitális testtájat sem találtak az újságban. Így tehát ott is átmeneti feledésbe merültünk... (**Na ugye?! Pedig milyen nagyszerű címlaptémákat dobtam fel a LARRY 3-hoz... — CoVboy**) Infok szerint javulás várható — a remény megmarad.

Ennyit az új CoV-ok megvásárlásáról. A régebbieknél még rosszabb a helyzet, hiszen — mivel az újságosnál nem lehetett hozzájutni a megjelenéskor — gyakorlatilag csak az a lehetőségetek maradt, hogy megrendelitek tőlünk. Ennek költsége megint újabb félreértéseket szült, amit idáig hiába magyaráztunk: az ajánlott, utánvétes postaköltség majdnem a duplája az újság árának. Ezért találtuk ki azt, hogy a pénzt előre küldjetek el a számlánkra: így sima küldeményként tudtuk feladni az újságot és megspóroltunk volna nektek 40-50 Ft-ot a postaköltségen. Ebből a többség azt a konzekvenciát vonta le, hogy halálra bonyolítjuk a dolgokat — aztán maradt az utánvétnél és írta a felháborodott levelet, hogy hogyan lehetséges az, hogy háromszoros áron kapja meg az újságot...

Mivel az eddig leírt dolgok már elég régóta így folynak, kénytelenek voltunk néhány további viszonteladót is megkeresni. Ezek főleg számítástechnikával is foglalkozó szaküzletek, amelyek az újságosoktól annyiban különböznek, hogy érdekli őket a CoV terjesztése (mivel bővíti a kínálatukat és ha bemész, esetleg mást is veszel) és ebből kifolyólag mindig lehet náluk új és régebbi CoV-okat is kapni (természetesen a fogyasztói áron). Már egyszer közöltük ezeknek a boltoknak a listáját, de mivel egyre bővülnek, most ismét aktuálissá vált. Tehát ha nem fizettél elő a CoV-ra és az újságosnál sem tudod beszerezni, akkor javasoljuk, hogy az alábbi üzletekben keresd:

Budapest:

EURO-ASIA Kft. Szaküzlet
Budapest, V. Petőfi Sándor u. 3.
FOTOELEKTRONIK NOVOTRADE Szerviz Kft.
Budapest, V. Magyar u. 12-14.
ÁKV Műszaki Könyváruház
Budapest, VI. Liszt F. tér 9.
ÁPISZ SZÁMALK Szaküzlet
Budapest, XI. Budafoki u.7.
KELENFÖLD Kft. Könyvesboltja (SZÁMALK épületében)
Budapest, XI. Szakasits u.68.

Vidék:

MIKRO-BIK Számítástechnikai Kft
Miskolc, Széchenyi u. 49.
APEX Szaküzlet
Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 4.
APEX Szaküzlet
Eger, Széchenyi u. 21.
SZIGMA Számítástechnikai Szaküzlet
Kecskemét, Rákóczi u. 4.
Zahorán János kereskedő
Békéscsaba, Kun B. u. 11/2.
AXIS Kft. Szaküzlete
Baja, Szabadság u. 2.
Baranya Ker. V. PC Komplex Üzletház
Pécs, Majorosi u. 2.
KSH SZÜV Szaküzlet
Szombathely, Szt. Márton u. 31.
CONTROLL-Komfort Számítástechnikai Szaküzlet
Veszprém, Rákóczi u. 2.
ORGANIKA Kft
Győr, Schweidel u. 19.
ORGANIKA Kft.
Mosonmagyaróvár, Szt. László tér
ORGANIKA Kft.
Sopron, Orsolya tér 5.

A lista terveink szerint folyamatosan bővül újabb boltok illetve a közületek jelentkező egyéni terjesztőkkel, tehát az újabb listát a továbbiakban is folyamatosan közzétesszük.

Azonkívül még mindig elfogadunk előfizetéseket, az 1991 évi bármelyik számokra is. Ez sajnos újságonként teljes 1 Ft-tal drágább, mint a fogyasztói ár...). Ha ezt a megoldást választanád a CoV beszerzésére, akkor kérj csekket tőlünk és jelezd, hogy melyik számokra vágysz. Kösz.

Exterminator

Ugyan ki nem próbálta még beleképzelni magát egy Chemotox-flakon bonyolult lelkivilágába? (Mi ugyan még sosem, de hányan igen!) Hiszen a rovarirtó is csak egy érző lélek és talán neki sem esik túl jól, hogy egész életében csak a fejét nyomkodják és kiürülvén eldobják, mint holmi értéktelen vackot. A rovarirtó ilyenkor bizonyára nagyon szomorú lehet. Az **Audiogenic** cég szem előtt tartja, hogy a Commodore 64-es vagy Amiga gépekkel rendelkezők átérezzék a rovarirtó-léttel járó felelősséget, mert **EXTERMINATOR** c. programjukban megpróbálták hűen tükrözni egy ilyen nemes feladat ellátására hivatott egyéniség hétköznapjait. Hogy a játékot emberközelivé tegyék, a rovarirtó megjelenési formája egy emberi kéz, ami tudvalévőleg elég közel áll az emberhez (legalábbis ahhoz, akihez tartozik). Nevezzük tehát főhősünket mondjuk Mr. Kéznek (ejtsd: Case). A játékot ketten is játszhatják egyszerre, tehát rövid fejszámolás után kiderülhet, hogy ilyenkor 2 (kettő) db főhős van: Mr. Yob Case és Mr. Bal Case.

▽ **Kicsit furcsa egy játék ez...**



Mr. Kéz napjai igen zűrősen telnek. Kezdődik az egész azzal, hogy mielőtt még bármit is csinálna, órákat gondolkozik azon, hogy vajon mi a szószt keres a játék elején az FBI emblémája. Mivel választ úgysem kap erre a kérdésre, inkább lázasan beleveti magát a munkába: autóba szökken, hogy megtisztítsa a várost. A város házakból áll. Mi több: minden házban 5 szoba van. Mivel Mr. Kéz rendkívül alapos ember a napi munkát az első ház első szobájában kezdi, amit nevezzünk mondjuk konyhának. Itt elég zűrös a helyzet: több konzervdoboz úgy gondolta, hogy kivonul innen és 5 sávban gördülnek az ajtó előtt repkedő Mr. Kéz felé. Természetesen ez tarthatatlan állapot és Mr. Kéz mindent megtesz a megállításukra: ha elég magasan van (kb. a képernyő egyharmadánál magasabban), akkor lecsapkodja az utolsó négyzetre érkező konzerveket ('tűz'+'le'). Ilyen tisztátalan helyen természetesen nyüzsögnek a fő célpontok is: a rovarok. Ha viszont elég közel merészkedtek, akkor Mr. Kéz összezárja a markát ('tűz') és szépen nyakoncsípi őket. A dolgot nehezíti, hogy a légtérben repked Mr. Kéz legnagyobb ellenfele, Mr. Darázs is, aki arra játszik, hogy a marok rajta záródjon össze — ha ez egy ideig nem történik meg, akkor csak úgy magától csíp bele Mr. Kézbe. Mr. Kéz mindkét esetben csak annyit tud az eseményekhez fűzni, hogy "Áááááähhhhh..." és csökken a juice mennyisége. Mr. Darázs rendkívül pofátlan, mivel igyekszik követni Mr. Kéz mozdulatait és ez rendszerint sikerül is neki (64-en hátrább lehet hessegetni, Amigán nem nagyon sikerült). A csökkenő juice mennyiségét az időnként megjelenő Mr. Spray elkapásával pótolhatjuk az első házban. Mr. Spray nem akar juice lenni Mr. Kéznél, ezért szalad előle, sőt, néha még ő is belelő egyet-egyet.

Amikor a program elunta a vadászatot, egy rakás bonust ad Mr. Kéznek, hogy ő is felkerülhessen majd a legjobb rovarirtók



nevét tartalmazó listára. Aztán folytatódik a dolog a második szobával, ahol új rovarokat lehet kapkodni és a földön életre kelt tankmakettek tartanak harci felvonulást. Sajnos nem csak vonulnak, hanem az utolsó négyzetre érve meg is állnak egy rövid időre és a csövüket magasba emelve beleeresztenek egy adagot Mr. Kézbe. Ezért Mr. Kéz igyekszik őket gyorsan lecsapkodni, hogy mehessen tovább a következő szobába. A további szobákban a légtérben Mr. Kéz találkozik majd a rovarvilág összes elképzelhető és elképzelhetetlen teremtményével, a talajon pedig rágcsálókkal, konzervdobozokkal, köpködő békákkal, lődöző tankokkal vagy esetleg az összessel egyszerre.

A küldetés színesítésére újabb Mr.-ek is megjelennek majd a levegőben. Mr. Ötszög például hasonlít Mr. Sprayre (ő is juice és ő is szalad Mr. Kéz elől), viszont ő nem szokott lövöldözni ránk. Mr. Bumm kis piros gömb, aki juice, ha elkapjuk a felrobbanása előtt és antijuice, ha a robbanáskor a közelében vagyunk. Abban a szomorú esetben, ha Mr. Kéz juice-készletei teljesen kimerülnének (és már több Mr. Kéz sincs hátra), berröppen a képernyőre a LAME OVER felirat, jelezvén, hogy Mr. Kezet amputálták (lehet újrakezdeni).

A bonus-pályákon Mr. Kéz a polcokon szaladgáló patkányok között garázdálkodik. Ilyen alkalmakkor azt a technikát alkalmazza, mint amikor normál esetben nagyon sok anti-Mr. van a levegőben: kivonul a képernyő jobb vagy bal oldalára és előrenyújtja mutatóujját. Ha ilyenkor lenyomott 'tűz' gombbal mozgatjuk, akkor Mr. Kéz átalakul Mr. Géppisztollyá és úgy harcol az ellenfelek ellen. A bonus pályán 30 másodperc áll rendelkezésre pluszpontok gyűjtéséhez.

Ha Mr. Kéz végez egy ház összes szobájával, akkor kivonul a furgonjába és továbbáll a következő ház szobáinak megtisztítására. Mivel az összes házat még egyszer sem sikerült kitakarítani, arról nem tudunk nyilatkozni, hogy Mr. Kéz azután átvonul-e egy másik városba...

Szóval az **EXTERMINATOR** egy igazi arcade-játék. Ezekért ugyan nem rajongunk különösebben, de ennél a játéknál az ötlet olyannyira debil, hogy egészen megtetszett. A játék teljesen ugyanaz 64-en és Amigán is, bár ez utóbbin a grafikai kivitelezés sokkal élvezhetőbbé teszi — 64-en az ember inkább csak elkerekedett szemekkel bámul a képernyőre, hogy miféle címeres marhaság került megint a játékgyűjteményébe. Az aláfestő zene akár a "Vitustánc" nevet is viselhetné, hiszen mindössze egy egyszerű basszusszólam monoton ismételgetése: a játékhoz jól illik, másszóval az idegeinkre megy. Mindent összevetve: rágógumi-játéknak mondjuk nem rossz, de egyébként a középszerűség diadala. Arcade. **EXTERMINATOR**

Dizzy 4.



Minden bátor ember
Joystickot izzít,
Hogy negyedizben irányítsa,
Dizzyt, a dizzyt.
(Bár jobban jár, ha inkább
Fast Freddienél vág be egy Fizziet...)

Az önfeledt rigmusokat azért kaptátok, mert ma éppen kicsapongó hangulatban vagyunk, másrészt bevezető helyett ez is megteszi. Egyébként is: ha valamelyik Commodore-tulajdonosnak azt mondják, hogy Dizzy, az maga is teljesen dizzy lesz vagy úgy reagál, mint egy ismerősünk:"Az a hülye tojás Spectrumról?" A lényeg az, hogy mindenki tudja, miről (kiről?) van szó. A **Code Masters** most már a negyedik folytatással "lepi" meg a közönséget, ami abszolút nem meglepő, hiszen az előző részek is sikeresek voltak. A **MAGICLAND** bizonyára már annyira hiányzott mindenkinek, mint egy falat kenyér... (**Nekem inkább a hátam és egy púp jutott eszembe róla — CoVboy**) A játékot talán nem kell bemutatnunk: a grafika egyébként teljesen megegyezik az eddigi Dizzyk színvonalával és az egész küldetés alatt szól a már megszokott klittyklatty-zene. Igazán szörnyű... A kerettörténet most valami olyasmi, hogy *Dizzy* népes pereputtyát elrabolta a gonosz *Zaks* varázsló és különféle átkokkal sújtotta őket. A bátor "setojássecsirke" elindul, hogy kiszabadítsa őket. A módszer a szokásos: különféle tárgyakat kell összegyűjtögetnünk (egyszerre három lehet nálunk) és azokat valahol fel kell használnunk. Lényegretörő változás is van az eddigiekhez képest: mellékfeladatként most nem 30 coint kell összegyűjtenünk, hanem valami egészen mást. 30 gyémántot. A változatosság felüdít... A gyémántok egy része látható, de most is el van dugva néhány a helyszínek berendezési tárgyai mögé.

Az alábbiakban nem adunk lépésről-lépésre receptet, csak néhány tippet a fontosabb mozzanatokhoz. Ezek és a mellékelt térképek alapján talán már nem okoz gondot senkinek a játék megoldása. A tippek nagy részét **Steiner Balázs** és **Szántó Tibor**, budapesti olvasóink küldték el nekünk — ez úton is szeretnénk megköszönni munkájukat.

• Kezdetben a *Weirdhenge* névre hallgató helyszínen álldogálunk egy obeliszk alatt, amelynek a tetején egy gyémánt és egy tőr (DAGGER) várja, hogy felvegyük őket. Innen sajnos nem tudunk felkeveredni az obeliszkre, de később természetesen majd visszatérünk ezekre a dolgokra is. Jobbra a *Haunted Swamp*ban egy újabb gyémántot találunk. Ugráljuk át a köveket és tovább a süllyedő vízinövényeken, de közben nem árt vigyáznunk a szellemekkel! (**Minek? Ezer trainert lehet kérni az elején... — CoVboy**) Az egyik növényen egy békát találunk, aki azt kéri, hogy mentsük meg. Kiderül róla, hogy ez *Dora*, az egyik elvarázsolt barátunk (DORA FROG).

• Továbbhaladva jobbra egy kis szigetre érkezünk, ahol találkozunk *Glendá*val, a jó boszorkánnyal. Ha beszélgetünk vele, akkor azt mondja, hogy elvesztette *Goblino* névre hallgató macskáját és nagyon aggódik érte. Tovább jobbra és a vízinövények átugrálása után megtaláljuk az "Igyálmeg" varázsitalt (DRINKME POTION). Továbbhaladva egy vulkán lábához érkezünk, valamint találunk egy újabb gyémántot. A vulkán csúcsa előtt ugorjunk fel az egyik, majd a másik felhőre (sokadik próbálkozásra talán sikerül), mert a továbbhaladást jobbra forró láva zárja el — erre persze csak a játék végén lesz szükség, mert a kritikus helyen csak a barátaink kiszabadítása után jelenik meg majd két felhő. Egyelőre tehát csak visszafelé vezet út.

• A *Weirdhenge*-től balra a varázslatos monolithoz (*Mysterious Monolith*) jutunk. Vegyük fel a kulcsot (BACKDOOR KEY) és a gyémántot, majd tovább a bokros ligetbe (*Bushy Grove*), ahol a tisztás közepén *Dylan* fekszik bokorrá változva. Ez nem zavar bennünket abban, hogy beszélgessünk vele és megtudjuk tőle, hogy ő most bokor és utál bokor lenni.

• Innen balra egy kút van, amibe később majd lenézünk, de most egyelőre ugorjuk át és menjünk tovább balra. A kastély bejáratához egy vizesárkon tudunk átjutni, amelyben egy cápa úszkál. A cápa uszonyára ráugorva tudunk átjutni és a másik parton egy üres tejesüveget (EMPTY MILK BOTTLE) és egy szemeteszsákot (BAG OF RUBBISH) vehetünk fel. Ez csak egy lehetőség: nem vesszük fel őket, mert csak bonus-tárgyak. Inkább kinyitjuk a kulccsal a kastély ajtaját és kalandokra éhesen bevonulunk.

• A kastélyban mindenekelőtt találunk egy fogantyút (HANDLE). Ezzel felhúzhatjuk a kútból a vödröt (BUCKET), amit a vulkán lábánál fortyogó gejzírből meg is tölthetünk (BUCKET WITH HOT WATER). Visszatérve a kastélyhoz: itt akár le is pakolhatjuk a tárgyainkat. Célszerű a megszerzett dolgokat mindig egy helyre összegyűjteni, mert onnan egyszerűbb kiválogatni azokat, amelyeket a közeljövőben használni fogunk. A jobbra lévő lépcsősoron felugrálva az *Upper Gallery* nevű helyre, megszerezhetjük az aranykeresztet (GOLD CROSS) és egyből le is vihetjük a "raktárba".

• A *Tower with a view* ágyán egy gyémántot találunk. Az ablakból ugorjunk át a felhőre, amelyek folyamatosan vékonyodnak (majd kilyukadnak), ahogy rajtuk állunk. Helyezkedjünk úgy, hogy a bal szélen álljunk és amikor a felhő kilyukad, az alattunk lévő felhőre pottyanva egy újabb gyémántot vehetünk fel. Miután visszavergődtünk a hálószobába, az iménti felhőről ugorjunk egy nagyot balra és egy ötös csoportban álló felhőalakzathoz érünk. A jobb felsőn egy gyémánt van és a felhők között levő tetőről felvehetjük a porrongyot (CLOTH DUSTER). A jobb alsó felhőről jobbra ugorva beesünk a bokros tisztáson álló fák ágai közé. Az erkélyen végigugrándozva megszerezhetjük a vastag ágat (BIG STICK), továbbá a korlát egyik (utolsó előtti darabját kiemelve egy elrejtett gyémántra bukkanunk (a korlátdarab felesleges, dobjuk el).

• A fa csúcsához történő feljutást gonosz majmok akadályozzák, akik kókuszdiókat dobálnak a fejünkre. A *Tree Top* jobb felső párkányáról ugorjunk egy nagyot és a monolit tetején landolunk. Nicsak, egy fekete macska (BLACK CAT). Vegyük magunkhoz, mert lehet, hogy *Goblino* névre hallgat és egy jó boszorkány nagyon aggódik már érte... A monolitról jobbra ugorva a *Weirdhenge* tetejére esünk le, ahol felszedhetünk egy gyémántot és a tőrt (DAGGER). Jobbra leugorva menjünk el *Glendá*hoz és adjuk neki vissza a macskáját. Nagyon örül neki és cserébe kérhetünk tőle valamit. *Dizzy* a familiáját sújtó átok feloldását kérné, de *Glenda* ehhez nem elég erős: csak *Dylant* tudja megszabadítani és ehhez is először *Dylan* egy darabjára van szüksége, továbbá valamivel be kellene gyújtania az üstje alá.

• A kútba leugorva felvehetünk egy gyémántot és bemehetünk a benyíló folyosón, ahol valami ragadós dolog (SOMETHING STICKY) kerül a kezeink közé. Ha felvesszük, akkor nem nagyon tudjuk letenni. A későbbiekben viszont majd jó szolgálatot tesz nekünk. Az elfeledett sziklabörtönben (*Forgotten Dungeon*) zöld sav csepeg a mennyezetről és az itt álló asztal alatt egy ősi lámpa (ANCIENT LAMP) hever.

• A trónteremben (*Throne Room*) a herceg a Jó és a Rossz harcáról fecseg. Közben mi felvehetjük a trón melletti gyémántot. Ide kell elhoznunk a békává változott *Dorá*t (DORA FROG): a szép herceg megcsókolja, amitől *Dora* természetesen életre kel. Innen balra a várkastély másik kijáratát találjuk. Nyomjuk le a kallantyút és beindul egy ide-oda mozgó híd, amelyen meg kell próbálnunk átjutni. A másik oldalon egy dobozban megtaláljuk az "Egyélmeg" süteményt (EATME CAKE). **Nem fontos felvenni: a későbbiekben odaadhatnánk hatalmasra nőtt** *Daisy*-nek, de az csak még nagyobbra nőne tőle. **Innen balra egy kardot látunk a sziklába ágyazva: aki ezt innen kihúzza, az lesz** *Magicland* új **királya. Ha a kezünkben van a ragadós dolog, akkor fel tudjuk venni és a továbbiakban egy bizonyos King Dizzyt irányítunk, aki a legendás Excaliburral hadonászva halad végső célja felé. Sajnos a ragadós dolog miatt a kardot sem tudjuk többé letenni, tehát innen már csak két tárgy lehet egyszerre nálunk.** Balra

Dozyt láthatjuk, amint éppen hortyog. Sajnos nem tudjuk felébreszteni, mert ehhez valami nagyon nagy sokkhatásra lenne szükség. Mellőle felvehetjük a mérgezett almát (POISONED APPLE).

• A kastély hálószobájában az ablakból felugorhatunk az ágy tetejére és innen balra ugorva az *Upper Gallery* erkélyére fogunk pottyanni. Egy lépcső vezet felfelé, amelyen összeszedjük a gyémántokat és a legmagasabb toronyban felvehetjük a varázspálcát (LIGHTNING ROD).

• Vegyük magunkhoz a varázspálcát és a lámpást, majd menjünk el velük *Dozy*hoz. Rakjuk le őket közvetlenül elé, majd menjünk vissza a porrongyért is, amellyel a lámpát megdörzsölve előjön egy szellem. Azt mondja, hogy nem teljesíti a kívánságainkat és már vissza is mászott a lámpásba. Harmadik próbálkozásunkra viszont ugorjunk egyet a levegőbe és hatalmas robbanás következtében *Dozy* is felébredt. Azt mondja, hogy ő most már elmegy haza és otthon folytatja az alvást...

• *Dozy*tól balra egy híd vezet, de azt egy troll zárja el és azt mondja, hogy csak 30 aranyért cserébe hajlandó átengedni. Erről sajnos szó sem lehet! Ide hozzuk magunkkal a tőrt és a nagy faágat (BIG STICK): a tőrrel vágjuk el a troll elé kikötött kecske "pórázát", aztán a faággal hajtsuk neki a trollnak, akit szépen feledésbe taszít. A hídon átjutunk a Jégkastélyba, amelynek a bejáratánál szegény *Denzil* jégbe fagyva üldögél. Hozzuk ide magunkkal a forró vízzel teli vödröt és öntsük rá. Ettől *Denzil*nél visszaáll a normális testhőmérséklet, sőt, még nekünk adja a walkmanjét is (PERSONAL STEREO).

• A Jégkastély alagsorában az egyik fáklyát le lehet emelni a falról (BURNING TORCH). Ehhez először is át kell jutnunk egy cseppet sem barátságos vámpíron, aki elzárja az utat lefelé. A vámpírok nagyon félnek a keresztektől, különösen ha azok aranyból vannak (GOLD CROSS). A fáklya levétele egy rejtekajtót nyit meg jobb felé, ahol a hatalmas méretűre dagadt *Daisy* raboskodik (mivel nem tud kijönni az ajtón). *Daisy* már szívrepesve várta *Dizzy* királyt, aki szerint a hölgy kissé elhízott, de azért majd segít rajta... Mint már említettük, oda lehet adni neki az Egyélmeg-süteményt (EATME CAKE) is, de ettől csak még jobban meghízik — maradjunk inkább az Igyálmeg-italnál (DRINKME POTION), amitől hirtelen visszanyeri normális méretét és előáll azzal az ötlettel, hogy vegyük feleségül. Ajjaj! Sajnos vissza már nem tudjuk csinálni a zsugorítást, tehát az ijesztő ajánlat elől inkább meneküljünk gyorsan ki innen.

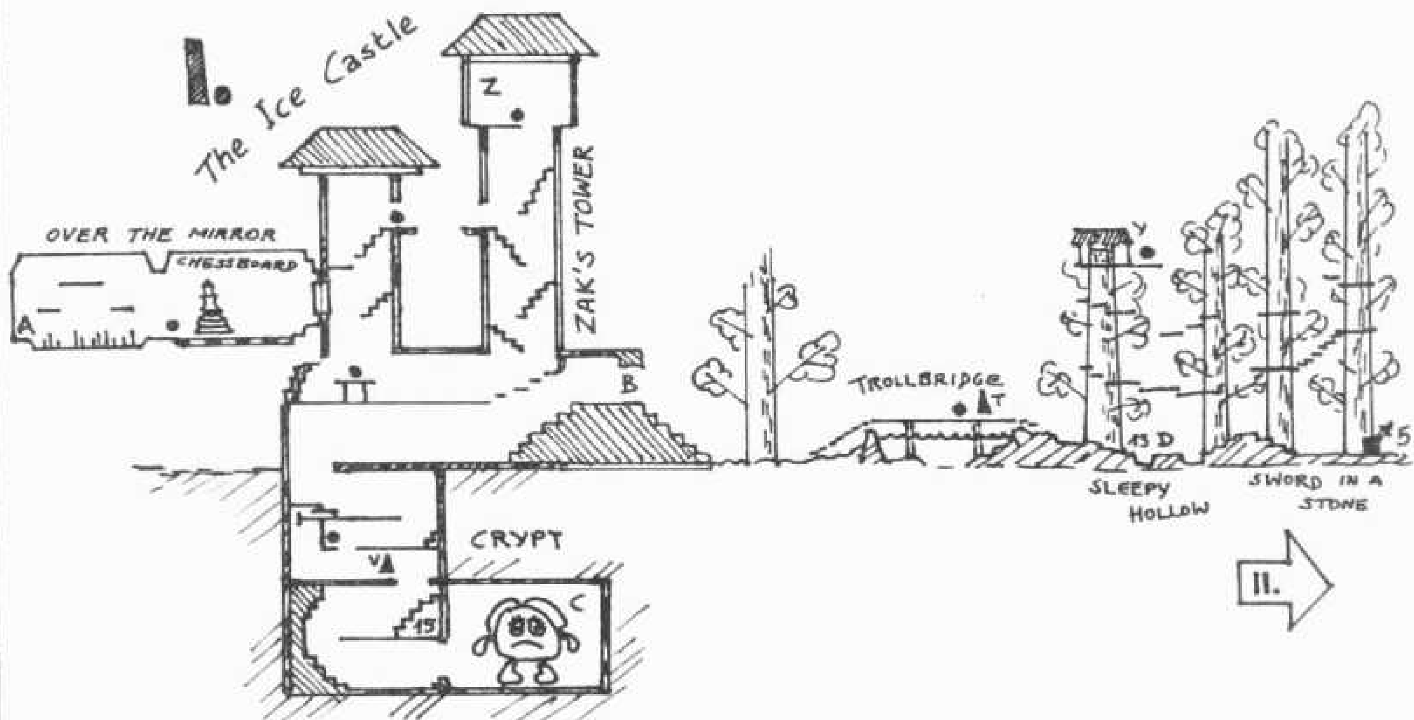
• Vegyük magunkhoz a tőrt és a mérgezett almát és menjünk el a bokorrá változott *Dylan*hez. A tőrrel metsszünk ki belőle egy ágat (A LEAF). Vigyük oda *Glendá*hoz őket és ő elhelyezi a fazekában a dolgainkat. Most már csak alá kellene gyújtani, amely célnak nagyszerűen megfelel a Jégkastélyban felvett égő fáklya (BURNING TORCH). Mihelyt odaadtuk *Glendá*nak ezt is, máris készen van a gyomirtóval (WEEDKILLER). Ezt *Dylan*nél használva, rögtön visszanyeri normális alakját.

• Most már csak *Grand Dizzy* maradt hátra, aki a Jégkastély egy rejtett helyén raboskodik. Ezt úgy tudjuk megközelíteni, hogy *Zaks* tornyából ugrunk át a Jégkastély felső részére és onnan lesétálunk. Miután beugrottunk a tükörbe, a világ (és vele *Dizzy* irányítása is) teljesen megfordul, tehát kissé körülményes lesz a mozgás. Itt először is egy sakkfigura fogad bennünket, amit természetesen azonnal leütünk, hiszen nálunk van az Excalibur. Most már csak tovább kell sétálnunk balra és ott elugrálni *Grand Dizzy*hez (elég szórakoztató ezzel az inverz irányítással).

A família kiszabadítása után a vulkán felett megjelenik két felhő, amelyek segítségével átjuthatunk a kritikus ponton, be a vulkánba. A vulkán alagsorában a figurával csevegve egy szigonnyal leszünk gazdagabbak. Ez nagyszerű fegyver Zaks ellen: ha felmegyünk a tornyába és lepakoljuk elé, rögtön el is tűnik és csak egy gyűrű marad utána. A gyűrűt vigyük el a szigony tulajdonosának, hogy lássa: fegyverét rendeltetésszerűen használtuk. Ha eddigre már összeszedtük mind a 30 gyémántdarabot, a játék ezzel véget is ér.

A fentiekben nem esett szó néhány tárgyról, ami egyébként használható valamire. Történt ez azért, mert valószínűleg úgyis mindenki trainerrel fog játszani, tehát nem muszáj bajlódni velük. Mindegy, azért leírjuk: a *Denzil*től kapott walkmant (PERSONAL STEREO) a bárddal el lehet cserélni egy fuvolára, amit a kútbúl nyíló folyosót elálló patkány ellen szolgál (trainerrel csak simán átgyalogoltunk rajta); továbbá a Plussz!-tablettát (POWER PILL) a szellemeknél letéve, nem ér minket bántódás.

Nem rossz dolog ez a **DIZZY**-sorozat. Valószínűleg lesznek még további részek is, bár ennél a résznél már úgy tűnt, hogy a szerzők mintha egy kis ötlethiányban szenvedtek volna: a játék legtöbb motívuma az "**Alice Csodaországban**" c. könyvből származik. Egyébként tudnánk javasolni a következő rész történetének azt, hogy *Dizzy* és a teljes tojásfamília véletlenül belepottyan egy hatalmas serpenyőbe és a nép hangos ovációja közepette rántottává sülnek (közben össze kell gyűjteni 30 értékes tárgyat, amit ki lehet tűzni vérdíjnak a szerzők fejére)...



II.

The Watch Tower

The Tallest Tower

10

7

CHAPEL

UPP. GAL.

6

PRINCE

Drawbridge

4

BACK DOOR

2

9

Forgotten Dungeon

14

12

R

THE WELL

BUSHY GROVE

11

E

MYSTERIOUS MONOLITH

Q

1

Weirdhenge

3

HAUNTED

A D

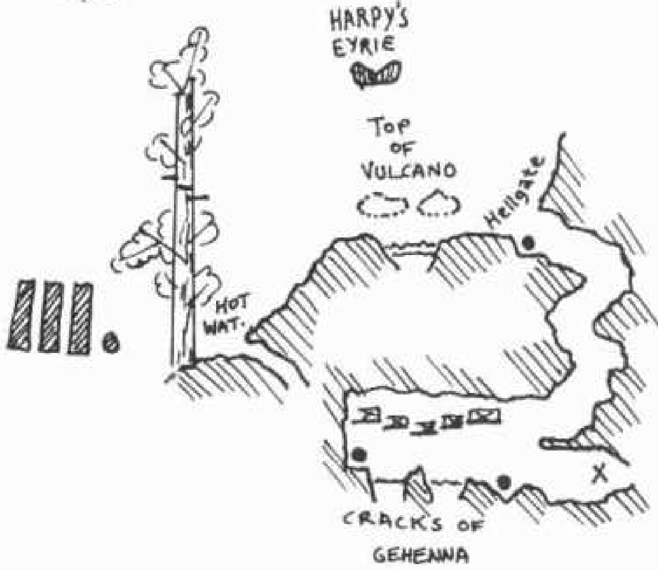
G

SWAMP

8

III.

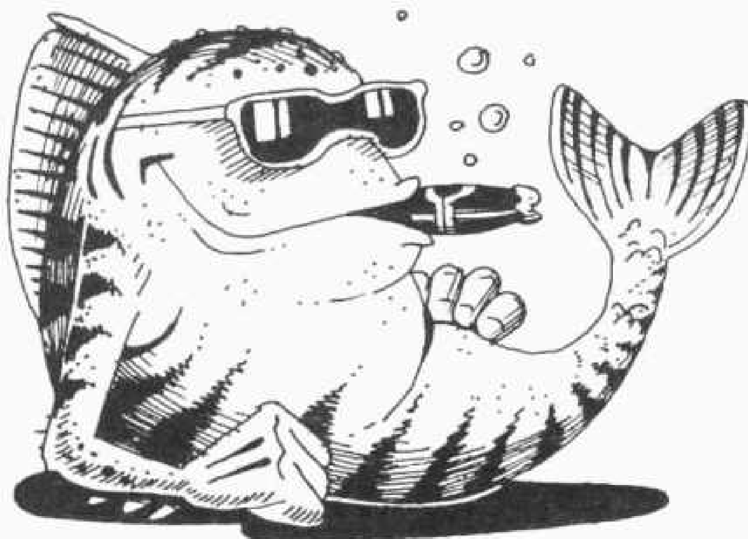
1: KEY
2: BUCKET
3: DAGGER
4: HANDLE
5: EXCALIBUR
6: GOLD CROSS
7: POWER PILL
8: DRINKME POTION
9: CLOTH DUSTER
10: LIGHTNING ROD
11: BIG STICK
12: SOMETHING STICKY
13: POISONED APPLE
14: ANCIENT LAMP
15: BURNING TORCH



A: Grand Dizzy
B: Denzil
C: Daisy
D: Dozy
E: Dylan
F: Dora

Fish

"*Hal volt, hal nem volt...*" — kezdhetnénk a **FISH!** ("Halak!") c. halandjáték leírását, ha mi is olyan elvetemült szójátékokat akarnánk facsarni, mint a 64-es adventure-rajongók körében legendássá vált **Magnetic Scrolls** (**THE PAWN, GUILD OF THIEVES**) csapat. Az 1988-ban megjelent **FISH!** c. játékuk talán az egyik legkomplikáltabb, legnehezebben teljesíthető hagyományos adventure. Minden hal&játékrajongó megnyalhatja mind a tíz uszonyát utána! (ha addig meg nem ütötte a guta...)



A játék története kb. annyira elmés, mint a boldogult **TASS TIMES**: egy interdimenzionális kémügynök szerepét játszuk, aki egy ún. gazdatest/parazita interface segítségével különböző élőlényekbe tudja teleportálni magát, teljesen átvéve az ellenőrzést a gazdatest személyisége felett. A küldetés roppant egyszerű: meg kell mentenünk a Halbolygót attól, hogy a Hét Halálos Uszony (akik szabadidejükben rockzenekarként szerepelnek a legfrekventáltabb akváriumokban) elszivattyúzza a vizet róla. A főjátékra ezen a bolygón kerül majd sor, de előtte még végig kell kecmeregnünk három (h)aljátékon is, ahol három kerek tárgyat kell megszereznünk. A Hét Halálos Uszony természetesen majd igyekszik állandóan keresztbe tenni nekünk: a helyszínek legtöbbjén vannak felbérelt embereik, akik igyekeznek elkapni vagy akadályozni bennünket. Ebből kifolyólag az egész játék folyamán fontos az időzítés, vagyis az, hogy lehetőleg minél kevesebb időt pazaroljunk el feleslegesen, csak a helyes lépésekre korlátozódjon a játék. (Ez a módszer egyébként jellemző a **Magnetic Scrolls** és a **Level 9** játékaira: minél többször kezdeti újra a játékossal a játékot a t. szerzőgárda, annál boldogabbak!).

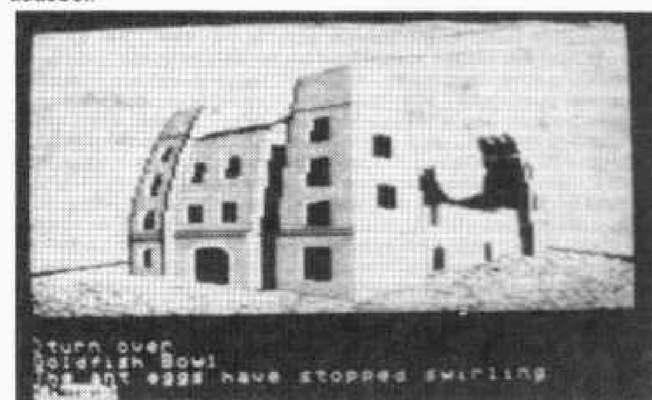
A két lemezoldalt elfoglaló játék kivitelezése egyébként az egyik legjobban sikerült a kategóriájában. Különösen vonatkozik ez a grafikára: a nagyszerűen megrajzolt állóképek nagy része a lehetőségekhez képest szinte tökéletesnek mondható (egyik-másik még Amigán is elmenne). A helyszínekhez tartozó képek a lemez A-oldalán kaptak helyet, a szövegek meg a B-n, tehát az állandó töltögetés kissé idegesítő lesz. A grafikát a GRAPHICS ON / OFF paranccsal be/kikapcsolhatjuk, de lehetőség van az '**F3**' billentyűvel átkapcsolni a miniatűr képek használatára is: ilyenkor a jobb felső sarokban látható a helyszín monokróm, mini képe és csak azok a képek töltődnek be teljes nagyságban, amelyeket a küldetés során még nem láttunk. Az '**F1**'-gyel ki/behúzhatjuk a képernyőre a nagy képet, '**F5**'/'**F7**' pedig egy sorral fel/le mozgatja a képet. A parancsok szintaktikája a kategóriában szokásos ige+főnév, de több azonos tárgy esetén szükség lehet jelzők vagy bonyolultabb cselekvéseknél a cselekvés céljának meghatározására is. A '←' billentyű az input-sorba hozza az utoljára kiadott parancsot, ahol a jobbra/balra kurzornyilakkal mozoghatunk (a fel/le kurzornyilak a szavak elejére/végére állítják a kurzort). A mozgás az angol égtájak rövidítésével lehetséges (van UP és DOWN is), az EXITS paranccsal megkapjuk, hogy az aktuális helyszínről milyen irányban indulhatunk (úszhatunk) el. A parancsok közül rövidíthető a sima LOOK 'L'-lel és az INVENTORY 'I'-vel. Több parancsot is kiadhatunk egyszerre, ilyenkor ponttal (nincs utána space!) kell elválasztanunk őket egymástól. Egy ige egyszerre több célra is vonatkozhat, ha a főneveket vesszővel választjuk el egymástól. A játékban rengeteg helyszín van, tehát lehetőség szerint a bátor Hal Andor a mellékelt térképek alapján próbálja meg megtalálni azt a helyszínt, amiről szó van.

Bemelegítésnek ennyi süllőtlenség bőven elég lesz. Most, hogy még semmit sem tudunk, szinte már mindent tudunk — itt az ideje, hogy fejest ugorjunk a "Halászati Szaktanácsadóba"! 4, 3, 2, 1... LOCCS!

A dolgok ott kezdődnek, hogy a *Mission HQ* főnöke, *Sir Playfair Panchax* dicsérő szavait halljuk. Egy interdimenzionális kémügynök élete ugyan meglehetősen kellemes és változatos (eltekintve a teleportálással és a gazdatest/parazita-viszonnyal járó apró kellemetlenségektől), de az elmúlt időben végzett munkánk után most már igazán ránkfér egy kis laz(ac)ítás. A vakáció helye egy aranyhal lesz, ami egy komfortos kis akváriumban úszkál. A gazdaállat éppen jógázik vagy akut úszóhólyag-bántalmai vannak, mert fejjel lefelé vizsgálja a külvilág érdekességeit. Még alig kezdtük meg a pihenést ebben a kellemes pozitúrában, amikor máris közelgő léptek vernek koncentrikus gyűrűket a vizünk tükrére. "*Nagyszerű, már épp ideje a kajálásnak!*" — morfondírozunk, miközben a nagy angol költő(hal) sorai járnak a fejünkben: "*To be (fex) or not to be (fex)?*" Placcs! — mondja a felettünk (alattunk?) lévő víztükör és valami bepottyan lakályos kis akváriumunkba. Mi a szósz lehet ez? A nagy költőhal kérdésére a B választ fogjuk bekarikázni, mert egy műanyag kastély érkezett körünkbe. Egy interdimenzionális kémügynök ebből rögtön azt a következtetést vonhatja le, hogy a vakáció még el sem kezdődött, de máris vége van. A főnöknek ismét szüksége van ránk: a kastélyban üzenet *Sir Playfair*-től, aki tudvalévőleg nem nagyon szereti, ha ügynökei késlekednek.

Fejjel lefelé úszkálni ugyan nagyon mulatságos, de kissé szokatlan, tehát hozzuk magunkat normális testhelyzetbe (TURN OVER) és ügyet sem vetve a rágcsálásra hívogató hínárhalmokra, ússzunk be a kastélyba (GO INTO CASTLE). A kastély belseje teljesen érdektelen, kivéve a falra festett színes firkákat, amelyek ugyan úgy néznek ki, mint falra festett színes firkák, de azért egy interdimenzionális kémügynök rögtön tudja, hogy ezek a dimenziók közötti közlekedésre használatos teleportok. Az agyunkba hirtelen beledörren a főnök jellegzetes hangja, aki arról tájékoztatja kedvenc ügynökét, hogy problémák vannak: szabotázs történt egy halaktól hemzsegő bolygón. Valószínűleg ismét a Hét Halálos Uszony áll az ijesztő történések hátterében... Az Uszonyok uszonyatos kegyetlenséggel ellopták a bolygóról egy fókuszkereket, amit szétszereltek és elrejtettek. Van már néhány önformáció arról, hogy hol szoktak előfordulni ezek a bűnözők — a mi feladatunk lesz, hogy a terepet pontyosan felderítsük és az elveszett kereket megtaláljuk. A teleportok néhány millisnecindumon belül rendelkezésre állnak.

A küldetés veszélyes lesz, de a fiúknak a hátsó szobából (a technikusok neve haléknál) majd van néhány trükkjük, amellyel kihúznak az olajos pácból, ha konzervdobozba (bajba) kerülnénk... (Ebbe az akváriumba kerülünk vissza mindig, ha valahol elhibáztunk valamit, de akkor is, ha az aljátékokban sikerrel jártunk.) *Panchax* ezzel hát- és hasúszótörést kívánva kilép az adásból.

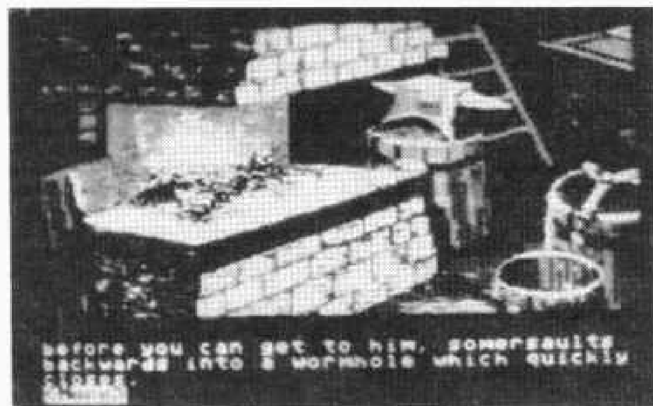


△ ***Szokásos látvány egy akváriumban: egy műanyag kastély***

A kastély megremeg és három teleport, valamint egy üvegdoboz bukkan elő. A dobozt vizsgálva (EXAMINE BOX) észrevesszük, hogy egy csomó drót van benne. A vérmes kalandor természetesen megpróbálkozik egy OPEN BOX-szal, de hát sajnos egy aranyhal ilyen cselekvésekre nem nagyon képes... A teleportokról (összesen három darab) sorban a következő információkat szerezhetjük: Small warp — ez épp akkora, hogy át tudunk úszni rajta; Jagged warp — a fogazott teleport nagyon érdekesnek látszik, azonkívül fogazottnak; Smooth warp — nagyon finoman kimunkált, tehát biztosan valamilyen kellemes helyre vezet.

Smooth Warp

Maradjunk az utóbbinál (ENTER SMOOTH WARP). Némi pörgés-forgás következik, de nemsokára végetér a kissé megterhelő utazás és belépünk egy testbe a gazdatest/parazita interface segítségével. A gazdatestünknek keze és lába is van és távolról sem emlékeztet halra, halott igazán jól csak egy halban érezzük jól magunkat. Ha gyönyörködünk egyet magunkban (EXAMINE ME), megtudjuk, hogy most éppen egy magas emberi lény testében tartózkodunk, aki farmergatyát és halszálkás (**Áhá! Azért valami kis öröm jutott... — CoVboy**) kabátot visel. Azonkívül egy tisztáson tartózkodik, ahol éppen most állt el a zápor, ami bármikor újra eleredhet. Ilyenkor a tisztás közepén álló üreges fatörzs minden bizonnyal telítődik vízzel... A fatörzs körül éppen *Micky Blowtorch* lebzsel, aki hajdanán ugyan a kollégánk volt, de manapság már csak egy egyszerű teleportcsavargó. Ha beszédbe elegyedünk vele, megtudjuk, hogy a fatörzs tulajdonképpen az ő otthona (LOOK INTO STUMP). A fatörzs berendezése *Micky*ből és egy aranylemezből áll (EXAMINE DISC). Az aranylemezt a Hét Halálos Uszony kapta a "*Batting Averages from the Test Match of Oblivion*" c. fél-misztikus albumukért, amelyen szürrealista módon vázolták a hal(l)gatók elé a hal-lét súlyos kérdéseit. A lemez közepén egy kis kiemelkedés található, ami arra jó, hogy mindenki megvizsgálja és rájöjjön, hogy abszolút nem jó semmire. Az aranylemezt megpróbálhatjuk felvenni, de nem fog sikerülni: *Micky* tiltakozik a dolog ellen. A többi helyszín ebben az aljátékban nagyszerűen alkalmas arra, hogy az ember eltöltse ott a szabadidejét és egy csomó félrevezető utalást hal(l)jon — viszont az időt teljesen felesleges pocsékolnunk: irány a kovácsműhely (*Smithy*).



△ *Itt ördögi terveket kovácsolunk robbanó papagájok ellen*

Olé! Micsoda meglepetés! A kovácsműhelybe belépve máris az Uszonyok egyikével nézünk farkasszemet! Nem lehet túl barátságos hangulatban, mert egyik ujját a torka előtt elhúzva félreérthetetlenül jelzi, hogy milyen sors is vár ránk. Aki az ilyen nemzetközi jelzéseket nem ismerné, annak is minden megvilágosodik, amint meghallja, amit az Uszony mond: "*Gweek!*" Roppant fenyegető. Mielőtt baráti csevegésre invitálhatnánk, hirtelen eltűnik egy egérlyukban, ami azonnal bezárul mögötte. A kis intermezzo után szétnézhetünk. A kovácsműhelyben hatalmas hőség uralkodik, ami valószínűleg a kemencében izzó tűznek illetve az ablakok teljes hiányának köszönhető. A földön egy madárkalitka, a falon pedig egy szerszámszekrény mosolyog a látogatóra (EXAMINE CAGE, CUPBOARD). A ketrecben egy papagáj és egy öntőforma tartózkodik, valamint zárva van. Szegény kis papagáj! Miféle gonosz fiskó zárhatta be oda? A jószívű játékos természetesen a Zöldek zászlaját magasra emelve kiengedi a szerencsétlent (OPEN CAGE) és megvizsgálja (EXAMINE PARROT). A papagáj egy ideig idegesen rikácsolva jelzi, hogy inkább bent maradna — de végül mégiscsak úgy dönt, hogy jót tesz velünk és kisétál. Aztán csak annyit mond, hogy BANG! — és felrobban. Kár, hogy ez nem volt túl egészséges nekünk: visszakerültünk a lakváriumunkba! Hát hiába, a robbanó papagájok már csak ilyenek mindenhol a Föld kerekén!... Az öntőformához viszont hozzá kellene jutnunk valahogyan, amit a papagáj nem enged, amíg a ketrecben van (nyúlkálásra azt mondja: BANG!). Na mindegy, majd később kihalálunk valamit.

A szekrény szintén zárva van, de nagyszerű tárolóhely lehet mindenféle szerszámnak, amire csak egy kovács áhítozhat (OPEN CUPBOARD). Valószínűleg egy ilyen áhítozó kovács felejtette az azbesztkesztyűjét a szekrény tetején (GET GLOVES). A szekrény tartalma: kalapács, fogó és olvasztótégely (GET HAMMER, TONGS, CRUCIBLE). Miután kirámoltuk a szekrényt, visszatérhetünk a papagájprobléma megoldására. Induljunk ki eddigi tapasztalatainkból: ha kinyitottuk a ketrecét és megvizsgáltuk, akkor felrobbant; ha kinyitottuk a ketrecét és ki akartuk venni az öntőformát, akkor is felrobbant; ellenben ha kinyitottuk a ketrecét és figyelemre se méltattuk, hanem valami tétlen szemlélődéssel töltöttük az időt, akkor viszont...

(— itt most fokozódik a drámai feszültség —)

... akkor viszont megint felrobbant. Ebből levonhatjuk a konzekvenciát: a jelenlétünk miatt durrog állandóan. Tehát amikor kirámoltuk a szekrényt és kinyitottuk a ketrecét, vonuljunk gyorsan ki a kunyhó elé nyugatra. A papagáj visszakapott szabadsága feletti örömben boldogan elröppen és nem robban fel. Azaz felrobban, mert a robbanó papagájok mindig felrobbannak — csak nem a mi jelenlétünkben. Ugyanis mihelyt kisétáltunk a kunyhó elé, a színes madár elcserreg a fejünk felett. Az öntőformát egyelőre ne piszkáljuk a kunyhóban, mert visszafelé haladva innen belebotlanánk *Micky*be, aki az eltulajdonítása miatt szépen fejbekólintana bennünket (... miközben belénkvillan a felismerés, hogy ő azért van itt, hogy ezt őrizze). Menjünk vissza az üreges fához, mert most begyűjtjük az aranylemezt. *Micky* természetesen még most sem adná oda, viszont időközben valahol az erdőben felrobban a papagáj és *Micky* rosszat sejtve elmegy megnézni, mi történhetett vele. (Ha a tisztásra érkezve *Micky* még mindig a fában lebzsel, akkor várjunk (WAIT) addig, amíg ki nem mászik és el nem sétál az erdőbe.) Miután távozott vegyük fel gyorsan a lemezt (GET DISC) és tegyük bele az olvasztótégelybe (PUT DISC INTO CRUCIBLE). Most ismét visszamegyünk a kovácsműhelybe az alábbi útvonalon: E.SE.S.E. Az útvonal betartása azért lényeges, mert *Micky* a kovácsműhelyben már észrevette, hogy valami nincs rendben — ha arra haladva egymásba botlanánk, akkor elveszi az összes cuccot és ráadásképpen még jól meg is ver. Ha épségben elérkeztünk a *Smithy*be, magunkhoz vehetjük a ketrecből az öntőformát (GET MOULD FROM CAGE); azután vegyük fel az azbesztkesztyűt (WEAR GLOVES), különben kissé melegnek fogjuk találni olvasztás közben a fogót; végül fogjuk meg az olvasztótégelyt (benne az aranylemezzel) a fogóval és tartsuk a tűzbe (HOLD CRUCIBLE WITH TONGS IN FIRE). Először semmi sem történik, de aztán megolvad a lemez és folyékony aranyat nyerünk belőle, amit öntsünk is bele iziben az öntőformába (PUT GOLD INTO MOULD). Ez az izé, amit most gyártottunk, még szörnyű meleg, tehát közelebbi vizsgálódás előtt hűtögetni kell egy kicsit. Hűtögetésre a legjobb helyszín természetesen a *Cool Glade* lesz, de nem célszerű toronyiránt odarohanni, mert *Micky* lekapcsol bennünket és megkapjuk tőle a már régen esedékes verésünket. Javasolt irány: W.W.NW.NE.E. Persze lehet, hogy ez nem jó. De hátha... A hűvös helyen "háromWAIT-nyi" idő alatt kihűl a művünk. Mehetünk vissza a kovácsműhelybe (most már bármilyen útvonalon), mert már ideje megnézni mit kotyvasztottunk. Először is verjük szét a kalapáccsal az öntőformát (BREAK MOULD WITH HAMMER): porrá hullik és egy aranygyűrű marad utána. Természetesen GET RING.

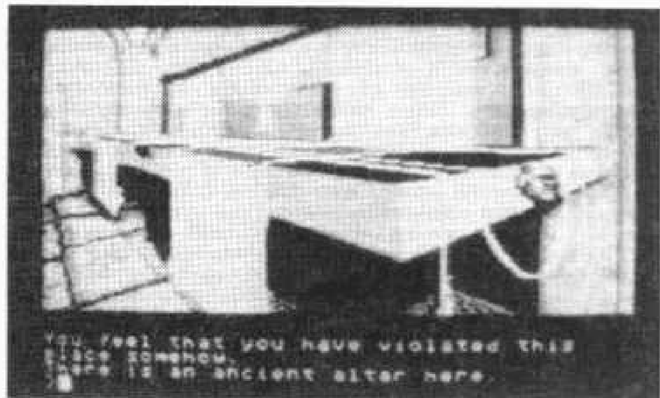
Hopplá! Ismét megjelenik az egyik Halálos Uszony és megismétli azon állítását, hogy "*Gweek!*" — de közben a fiúk a hátsó szobából már vissza is röpítettek bennünket a biztonságot nyújtó halastálba és hallgathatjuk *Panchax* dicsérő szavait a jól végzett munkáról. A gyűrű pedig szépen elúszik tőlünk (bele az üvegdobozba, ahol a lehető legjobb helyen van), mivel hal formájában már nincs kezünk, amelyben foghatnánk. Ezzel vége is az első aljátéknak.

Jagged Warp

Folytassuk a küldetést a második, fogazott teleporttal (ENTER JAGGED WARP). A gazdatest most a változatosság kedvéért megint egy ember lesz, aki éppen egy furgon hátsó részén vacog. Ugyan nem a legjobb hely alvásra, mert kissé hideg és nyirkos, de mégiscsak jobb, mint mondjuk egy bokor alatt, ami hideg és nyirkos, de mindez még a nyakunkba is csöpög. A hideg dél felől fúj, tehát rántsuk magunkra a földön heverő farmert (WEAR JEANS). A pokróc büdös, viszont egy büdös pokróc is távoltartja a hideget — ennek örömére ott is hagyhatjuk, ahol van. (Vérmes kalandorok esetleg begyűjthetik, vagy megpróbálkozhatnak egy EAT BLANKET-tel is, míg fehér ruhás halak kényszeruszonyt nem húznak rá és be nem zárják őket egy szép, csendes, nyugodt helyre...) Irány a huzat, vagyis dél. A furgon vezetőfülkéjében *Steve*, a sofőr által generált drámai rendetlenség fogad bennünket. *Steve* éppen nincs jelen: valószínűleg a nyitva álló ajtón keresztül távozott, a sötét mezőre. Mivel kint már nemcsak hideg van, de még sötét is, inkább maradjunk. Találunk ugyanis egy üzenetet (READ NOTE), ami arról tájékoztat bennünket, hogy *Steve* üzemanyagért ment és igyekszik hajnal előtt visszatérni. Addig is tegyük magunkat hasznossá és kutassuk át a szemetet (SEARCH RUBBISH). Szemétben kotorászni nagyon jó, különösen azért, mert találunk benne egy zseblámpát (GET TORCH). Egyből be is lehet kapcsolni (TURN ON TORCH). Bár már elég halovány fényt produkálnak a telepek, mégis látunk valamit a sötétségben. Most már mehetünk kelet felé mezőnézőbe.

Kiszállás után kelet felé egy romos épület körvonalai bontakoznak ki, ahonnan valamilyen zene is hallatszik. A házhoz egy ösvény vezet keleti irányban, amelyen egy idő múlva egy kissé megviselt állapotban lévő apátság elé érkezünk. A falon egy poszter lóg, amit a kiváncsi kalandor megvizsgál (READ POSTER): a várakozással ellentétben nem Jesus Piscus tetteiről kapunk értesüléseket — a plakáton pszichedelikus szinekben pompázó (zöld és bibor) aranyhalak úszkálnak a Hét Halálos Uszony logoja körül. Az úszkálás közben szavakat formálnak: *"Nincs törvény. Nincs háború. Nincs profit."* Aha. További bölcsességek is találhatóak rajta:*"Az Uszonyok a városban vannak. Hogy hol? Csak nyisd ki a füled. Belépődij: amit még elviselsz. Anarchia: csak, ha a mami is jóváhagyja."* Csupa okosság. Kelet felé bejutunk az apátságba, ahol egy halom rom és a tér közepén vigan lobogó tűz fogad bennünket. Azonkivül néhány hippi, akik körülülik a tüzet és gitárjaikat nyúzva rettentően ivnak (pardon, elhatalmasodott rajtunk a szakmai ártalom — a mondat helyesen úgy hangzik, hogy "a guppik rettentően isznak"). Tovább dél felé szomorkodunk egy sort a romos állapotban lévő épületen, de az interdimenzionális kémügynök leküzdi szentimentalizmusát, mert most úgyis éppen más dolga van. Például elmegy dél felé, ahol egy összetört zsámolyra bukkan (LOOK PEW). Ez szép nagy és legalább olyan nehéz, mint mi. Nem is lehet nagyobb öröm, mint egy ekkora zsámolyt magunkkal hurcolni (TAKE PEW)! Menjünk vissza észak felé a hippikhez, mert bizonyára nem leszünk túl feltűnőek, amint zseblámpával hadonászva egy hatalmas zsámolyt cipelünk a hátunkon egy romos apátságban éjfélkor... De. Feltűntünk. Olyannyira, hogy a hippik vezére ránkuszitja a bandát, mert azt hiszi, hogy el akarjuk rabolni tőle a *grommet*jét (egyébként jól hiszi). Neheztelésének azzal is hangot ad (pont olyat, mint a *'Hard Bay's Night'* c. ismert halinduló nyitó akkordja), hogy jól fejbekólint bennünket a gitárjával. Azután tanácstalanul bámulhatjuk a már ismerős akváriumunkat... (Ebben az aljátékban a hippikkel való találkozást kellett volna megúsznunk (szó szerint!), mert ők az Uszonyok emberei.) Szóval inkább mielőtt visszamennénk észak felé, kapcsoljuk le a lámpát (TURN OFF TORCH) és így nem árul el bennünket az ide-oda mozgó fénysugár: észrevétlenül továbbsurranhatunk észak felé. A hippik felől gyengén idevilágitó fény egy lefelé vezető utat enged meglátni, valamint van itt egy romos boltiv is (EXAMINE ARCHWAY). A tetejéről egy nagy ronda vizköpő bámul le ránk (EXAMINE GARGOYLE), amely hozzávetőlegesen a családtervező klinikákon látható nővérek vagy könyvelők arckifejezéséhez hasonlatos. További info: a könyvelőknek nem kell dolgoznia a klinikákon, csak a nővéreknek. Egy ilyen rendkivül ronda dolgot természetesen magunkkal kell hurcolnunk (GET GARGOYLE). Sajnos innen nem nagyon érjük el, tehát előbb illendő lenne felmászni a boltivre (CLIMB ARCHWAY). További sajnálatos eseményekről szerzünk tudomást: jelenlegi gazdatestünk megfeledkezett arról, hogy a rendkivül divatos önfelemelő cipőkből beszerezzen magának egy párat — a boltivet sem érjük el. Egészen véletlenül a hátunkon hurcolunk egy méretes zsámolyt — éppen ideje, hogy megszabaduljunk tőle (DROP PEW). Erre felmászva (CLIMB ONTO PEW) már átjuthatunk a boltivre (CLIMB ARCH) és a rendkivül visszataszitó vizköpőt magunkhoz vehetjük. Na persze nem most, mivel a húzgálási próbálkozásra az egész tetőszerkezet úgy elkezd inogni, hogy minden percben tartani lehet a leszakadásától. A boltivre mászás előtt inkább lepillantunk a lefelé vezető úton (D), de előtte nem árt felkapcsolni a lámpát (TURN ON TORCH). A katakombákba megérkezve induljunk dél felé. Itt ijesztgetnek egy kicsit bennünket, hogy az életbiztositás nélkül szaladgáló interdimenzionális kémügynökök is félni szoktak a katakombákban — tényleg be akarunk-e lépni ide (jesz or nó?). Tényleg. Szokás szerint itt is romokban hever minden, a talajt lemállott vakolat boritja. Már egyszer megállapitottuk, hogy a szemétben turkálni nagyszerű érzés, tehát most megint ezt fogjuk csinálni (SEARCH DEBRIS). Egy szarkofágtető bukkan elő a romok alól (EXAMINE LID), amiről kiderül, hogy érdekes módon pont ugyanakkora, mint az ajtónyilás, amelyen ideérkeztünk. Mivel nagyon nehéz, felvenni nem tudjuk. Mozgatni viszont igen (MOVE LID). Egy lejárat tűnik fel alatta, amelyen természetesen lesétálunk. Elég jó helyre érkeztünk, mert azonnal egy kisérteties látomásunk támad: egy fehérbe öltözött lány, egy felemelt tőr és egy sikoly... A biztató kezdet után egy oltárteremben találjuk magunkat, amely talán az egész helyiséget betöltő ősi oltárról kaphatta a nevét. A viziók folytatódnak, de mit sem zavartatva tőlük magunkat, vizsgáljuk meg az oltárt (EXAMINE ALTAR). Az oldalain egy-egy kőből faragott fej van, kivéve az egyik oldalát, ahol csak egy lyuk ásitozik a helyén. Az oltáron találunk továbbá egy cordát (papok miseruhájának több zsinórból fonott öve) is, amelyet természetesen magunkhoz veszünk (GET CORD). Menjünk vissza a boltivig, ahol az előbb leirt módon másszunk fel rá a vizköpőhöz. Mivel lerángatni nem tudtuk, kössük hozzá a cordát (TIE CORD TO GARGOYLE), másszunk le a földre (CLIMB DOWN) és rántsuk le azzal (PULL CORD).

A játéknak két hire van: egy jó meg egy rossz. A jó hir azt mondja, hogy miután teljes súllyal rácsimpaszkodtunk a kötélre, lejött a vizköpő. A rossz meg az, hogy vele együtt a fél tető is. Ez elég hangos jelenség, ami azt eredményezi, hogy a tűz körül üldögélő alakok feje hirtelen az irányunkba fordul... Jönni is fognak, tehát gyorsan szedjük le a kötelet a lábunknál heverő szobrocskáról (UNTIE CORD), mert a későbbiekben akadályozná a mozgásunkat és vegyük fel a vizköpőt (GET GARGOYLE). Menjünk vissza a katakombákba. Itt egy kis óvintézkedést foganatositunk, mivel a hippik már erősen a nyomunkban vannak és semmi kedvünk a kobakunkat összemérni egy gitárral: az előbb már észrevettük, hogy a szarkofág fedele pont akkora, mint az ide vezető ajtónyilás — torlaszoljuk el tehát az ajtónyilást vele (PLACE LID INTO DOORWAY). Teljesen logikus, hogy zsákutcába zárjuk magunkat, ugye?! Másszunk le az oltárhoz és tegyük be a ronda kis szobrocskát a hivogatóan ásitozó lyukba (PLACE GARGOYLE INTO HOLE). Egy kattanás hallatszik, amitől ijedten hátrébb lépünk és elkerekedett szemekkel bámuljuk, hogy az oltár lesüllyed a földbe és a mennyezetről egy oszlop ereszkedik alá (EXAMINE COLUMN). Az oszlopon egy bemélyedésre lelünk, abban pedig egy kehely pihen (EXAMINE CHALICE). Egy fémgyűrűt (*grommet*) találunk benne, de azt csak akkor tudjuk kiszedni, ha a kehely is nálunk van — tehát GET CHALICE és utána GET GROMMET. Közben a hippik is átjutottak a torlaszon és a hátunk mögül egy baljós hang dörren ránk:*"Na csak lassan a testtel, barátocskám! Add csak szépen ide azt a fémkarikát!..."* Vad SOS jeleket próbálunk leadni a HQ-ra és amikor a hippik körbefognak bennünket, már csak arra vágyunk, hogy egy lyuk nyilna meg a padlón, ami elnyel bennünket és elrepit innen valahova máshová. Sajnos ilyesmi nem történik. Mert a mennyezeten nyilik meg az a bizonyos lyuk, ahonnan hirtelen száguldva megjelenik a drága aranyhal és blötty! — már el is nyelt bennünket.



△ ***Egy oltárral oltári dolgokat lehet művelni***

Az akváriumban landolunk, a fémkarika pedig az őt megillető gyűjtőhelyen: az üvegdobozban. *Panchax* főnök elnézést kér, hogy kissé szoros volt a hátsó szobai fiúk időzitése és ismét megdicsér, hogy megint nagyszerű munkát végeztünk. Miért, mit várt egy interdimenzionális kémügynöktől?!...

Small Warp

Jöhet a harmadik teleport (ENTER SMALL WARP). Már megint egy humán jellegű humanoidában vitt bennünket a parazita interface. Egy plüssszobában találjuk magunkat. Az ilyen helyek nagyszerűen alkalmasak arra, hogy a stúdiómunkákban megfáradt zenészek a heverőn elnyúlva szürcsölgessék kávéjukat, videokat nézegessenek és mindezért egy halap pénzt fizessenek. A kelet felé fekvő hal(l)ban egy csomó aranylemez lóg a falon, ami erősiti azt a tudatot bennünk, hogy egy előkelő hanglemezstúdióban vagyunk, valahol Londonban. A bejárati ajtót kinyitva kijutunk az utcára, de az ott uralkodó hideg, sötétség és forgalom meggyőz bennünket arról, hogy erre nem kell jönnünk, így tehát gyorsan visszamegyünk a hallba. Onnan meg a szalonba, amelynek a sarkában egy szemétláda áll. Azonkivül még itt lebzsel *Rod* is, mint ahogy azt a többi hangmérnök is szokta tenni.
Nemsokára beront egy céklavörös arcú figura a szobába, akiről messziről leri, hogy csak producer lehet. *"Hé, te!"* — bődül el, miközben ránkpillant. *"Csinálj kávét vagy kirúglak!"* — és ezzel kirobog. (Ezen a helyszinen a producer lesz a "követő ember", aki állandóan a nyomunkban lesz holmi kávékat követelve rajtunk. Mindenekelőtt őt kell lekoptatnunk magunkról, különben képes és tényleg kirúg...) Természetesen kávét főzni nem tudunk, egyrészt azért, mert nem akarunk, másrészt meg azért, mert a konyha amúgy is zárva van. Ezért a kávéfőzés nemes feladatát átpasszoljuk az éppen itt lebzselő *Rod*nak

(ASK ROD TO MAKE COFFEE), aki boldogan elszáguld a konyha felé és nemsokára egy bögre gőzölgő kávéval tér vissza a a szobába. Valahonnan a producer hangját halljuk, aki *Rod* után kiabál, mert a stúdióban éppen szalagcserére volna szükség. Mivel *Rod* azt válaszolja, hogy éppen kávéfőzéssel volt elfoglalva, a kövér fickó ismét előbukkan. Elégedetten kortyol egyet a bögréből és közben megdicsér bennünket, hogy megtanultuk az üzleti élet első aranyszabályát: *"Ha valamit nem tudunk, akkor azt passzoljuk át másnak!"* Miután ezt kifejtette, elégedetten a gyomrában kavargó koffeintól, távozik a szobából. Most már nyugodtan szétnézhetünk a helyszínen — egyelőre nem fog nyaggatni bennünket.
Mivel a sarokban már kiszúrtunk magunknak egy adag szemetet, nyilvánvaló, hogy megint visszatérünk régi jó szokásunkhoz: kutassuk át a szemetesvödröt (LOOK INTO BIN). Ohó, egy normál kazettát tartalmaz (GET CASSETTE és EXAMINE CASETTE), amely a Hét Halálos Uszony egy régi demofelvételét tartalmazta egykoron. A felvétel mára már elhallódott: letörölték és valami más van a kazettán... Sétáljunk ki a nyugat felé vezető folyosóra, ahol észak felé a stúdióba vezető ajtót találjuk (épp zárva van: az ajtó felett ég a felvételt jelző lámpa), déire pedig az ugyancsak zárt konyhát. Tovább tehát nyugat felé. Itt délre egy raktárat találunk, északra pedig a hangmérnök szobáját. Mindkettő ajtaja be van csukva. Nyissuk ki őket (OPEN WOODEN DOOR, SECONDARY CONTROL ROOM DOOR), mert ugyan előbb a déli ajtó mögé fogunk benézni, de miután onnan előbukkantunk, gyorsan át kell húznunk a másikba, különben éppen belebotlunk a producerbe, aki már megint valami marhaság miatt akar belénk kötni. A raktárnál kapcsoljuk fel a lámpát (TURN ON SWITCH), mert tök sötét van, majd lépjünk be. Különböző érdekes dolgokra lelünk: találunk például egy rakást néhány együttes soha ki nem adott felvételei közül, valamint olyanokat is, amelyeket talán a legjobb lenne innen elvinni és a nép nagy üdvrivalgása közben elégetni. A legérdekesebb viszont egy kazettatartó, amibe rögtön bele is nézünk (LOOK INTO BIN). Egy króm és egy metál kazettát találunk benne, amit a hi-fi rajongó interdimenzionális kémügynök természetesen elvisz magával (GET CHROME CASSETTE. GET METAL CASSETTE). Az első úgy néz ki, mintha valaki hamutálcának használta volna: a másik szinte újnak tűnik, mert csak egy kedves nagyi hallgatta vasárnaponként. Menjünk át a szemben levő szobába, ahol a *Control Room*ban levő magnón meghallgathatjuk a kazettákat. Miután átmentünk a szobába, azonnal csukjuk be magunk után az ajtót (CLOSE DOOR), különben a producer megint ránkszáll. Távoltartása érdekében rögtön nyomjuk is meg az ajtó mellett található gombot (PUSH BUTTON). Érdekes dolog történik: a gomb egy rövid mondatot mond gombnyelven ("Click"). Továbbá kigyújtja odakint a 'Felvétel' feliratú lámpát, tehát biztosak lehetünk benne, hogy nem fognak minket zavarni. A szoba berendezéséhez tartozik egy magnó, egy kis szekrény és egy erősítő. Tegyük be mondjuk a krómos kazettát a magnóba (PLAY CHROME CASSETTE WITH PLAYER). Az történik, hogy nem történik semmi. A magnóhoz csatlakozó erősítőn ugyanis hangot kéne adni rá (SET FADER TO <szám>, ami lehet 1-11). Hm, túl torz a felvétel. Talán koszos a magnófej és meg kellene előbb pucolni a szekrényben található tisztítószalaggal (OPEN CUPBOARD. LOOK INTO CUPBOARD. GET CLEANER. PLAY HEAD CLEANER WITH PLAYER). Miután a magnófej úgy ragyog, mint újkorában, ismét lejátszhatjuk a kazettánkat. A hangerőt inkább csak 5-re állítsuk, mert esetleg a hangszórók átviszik a szomszéd szobába a falat... Játsszuk le sorban az összes kazettát (a sorrend nem lényeges). Mindig az utolsón lesz a számunkra érdekes információ, a másik kettőn iszonyú számokat hallhatunk (pl. *"A zene élteti kopoltyúimat"*), amelyeket néha a producer lelkes *"Ki innen!"* kiáltásai szakítanak meg néha. Az utolsó szalagon egy halinduló csendül fel, amig a producer időcsúszás miatt le nem állítja a felbőszült énekest és az ujjaival egy érdekes ritmust nem csettintget... (ezután három szám következik, ami minden játékban változó — nem árt megjegyezni őket...).
A műélvezet végeztével, de még a hal(l)áskárosodás előtt sétáljunk át az irodába (*Office*), ahol az ajtó kinyitása után egy íróasztal és egy iratszekrény tárul elénk. A szekrénytől egy kombinációs zár tartja távol a kíváncsiskodókat — legalábbis azokat, akik nem hallgatták meg az előbb a kazettán a kombinációt (SET LOCK ON <szám>. OPEN CABINET. LOOK INTO CABINET) A szekrény mélyéről egy fakerék bámul ránk, de nem túl sokáig: villámgyorsan belecsusszan a zsebünkbe (GET SPINDLE).
Megint érdekes cselekménysorozat kezdődik: a fakerék felvétele után hirtelen egy lyuk nyílik meg, amelyen keresztül az Uszonyok vészes sebességgel kezdenek ideteleportálni... Eddigre viszont mi már rutinosan aktiváltuk a menekülő egységünket és boldog pszichénk újra a megszokott aranyhal testébe kerül. A látóteret megint a kastély foglalja el, a fakerék pedig belibeg az üvegdobozba. *Sir Playfair* és a segítők gárdája megint idejében húzott ki bennünket a csávából...

A főnök közli, hogy a hátsó szobabéli fiúk végre rájöttek, miben mesterkedik a Hét Halálos Uszony: felborították a Halbolygó meteorológiai egyensúlyát, miáltal a víz gyors ütemben elkezdett párologni. A halak tudósai beindították egy kutatási programot világuk megmentésére, de az Uszonyok meghiúsították a tervüket. A feladatunk most az, hogy segítsünk a Tervet végrehajtani a kutatás vezetőjének, *Dr. Roach*nak a testében.

Hydropolis

Az eddigi teleportok helyét egyetlen nagyméretű váltotta fel (ENTER LARGE WARP), ami egyenesen a Halbolygó fővárosába, *Hydropolis*ba vezet. Rövid úszás után egy félember, félhal lényben landolunk, aki bizonyára az előbb említett *Dr. Roach* lehet. A helyszín egy minimális igénnyel berendezett szoba. A fényűzést egy festmény, egy fekete polc, egy villanykapcsoló és egy kifelé vezető ajtó képviseli. Ezenkívül a berendezéshez tartozik még egy "fishton" is, amit normális emberek heverőnek definiálnának. Az ágy mögötti fal hirtelen izzani kezd és a dékán titkárnőjének az arca jelenik meg mögötte. *"Jó reggelt, Dr. Roach. Sajnálom, hogy ilyen korán kell zavarnom, de szeretném emlékeztetni arra, hogy a dékán ma reggel 10 órára várja Önt."* Ezzel az arca elhalványul és csak a HTN (*Hydropolisi Telekommunikációs Hálózat*) reklámját hagyja maga után. Na, ez a reggel is jól kezdődik!...
A fekete polcot megvizsgálva (EXAMINE SHELF) egy 'fishofax'-ra lelünk (EXAMINE FISHOFAX), amely egy nagyon praktikus dolog: egyesíti magában egy napló és egy pénztárca minden jó tulajdonságát (azok árának ötszöröséért...). Éppen nyitva van és egy FISA hitelkártyát valamint egy másik, gyűrött személyazonossági kártyát találunk benne (GET FISA CARD, TATTY CARD). A biztonság kedvéért már itt beindítunk egy teljesen új kutatási programot: kutassuk át a heverőt is (SEARCH FISHTON). Gyümölcsöző dolog volt: egy bérletet találunk (GET TRAVEL PASS), ami a HVV (*Hydropolisi Vízalatti Vasút*) járatain korlátlan számú utazási lehetőséget biztosít a tulajdonosának. A kifelé vezető ajtó vizsgálatával a korszerű biztonságtechnika egy nagyszerű vívmányára bukkanunk: egy ezüst színű uszonylenyomat-leolvasó nyitja az ajtót. Hát akkor tegyük rá a kezünket (PUT HAND ON PRINT). Az ajtó felszalad a mennyezetre. Mielőtt kisétálnánk, kapcsoljuk le a lámpákat (SWITCH LIGHTS OFF) — majd később kiderül, hogy ez miért is jó nekünk...
Odakint a folyosón még egy lakás ajtaja nyílik: ez az új szomszéd, *Ernest Chub* lakásába vezet. *Chub* az egyik munkatársunk, akivel később még majd találkozunk. (Egyébként nemcsak ő, hanem többi munkatársunk is előbukkan majd a város legkülönfélébb pontjain. A program ilyenkor külön felhívja a figyelmünket a jelenlétükre, hogy a játékos feltétlenül leálljon velük beszélgetni — és jó sok időt veszzen...) Menjünk (ússzunk) le a földszintre (vízszintre). Itt minden tárva-nyitva áll: bármilyen gonosz kedvű angolna beúszhatna ide és kirabolhatná az egész házat, ha kedve szottyanna rá. Bár nem is volna rossz: a biztosítási pénzből legalább futná új bútorra... Míg ezen morfondírozunk, ússzunk ki dél felé *Paddlington* utcáira. *Paddlington* kerület *Hydropolis* egyik legfelkapottabb és legforgalmasabb lakónegyede, ami lemérhető az utcán fel-alá száguldó hatalmas guppirajokból is. Kelet felé a HVV logoját látjuk, ami jelzi, hogy itt nyílik a vízalatti-állomás lejárata. Hirtelen egy rendőrhal húz el mellettünk kéken villogó kopoltyúkkal, oldalán a *Hydropolis Hydropolice* felirattal: lehet, hogy megint kirámoltak egy vízibolhakereskedést... Talán jobb, ha a megdöbbentő látvány elől lemenekülünk a vízalatti állomásra.

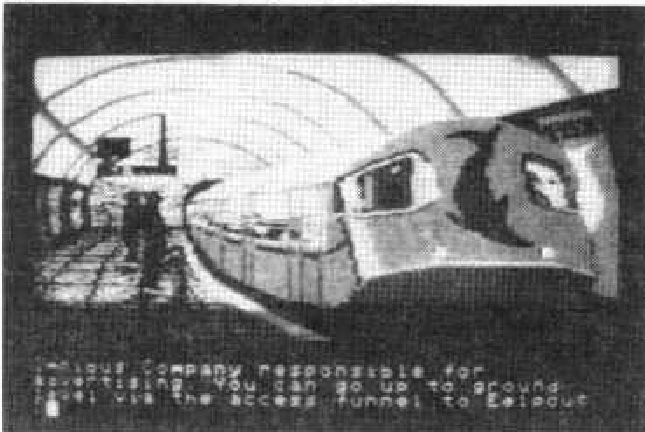
▽ ***"Jegyeket, bérleteket kérem felmutatásra!..."***



Odabent nagy tömeg áramlik ide-oda. Egy gonosz képű figura vár ránk, akiről már messziről bűzlik, hogy ellenőr. Ha nem lenne nálunk a bérlet, akkor jegyet váltatna velünk a FISA

cardra és így az utazgatással nemsokára fel is élnénk a pénzünket (itt kagylónak hívják) — viszont a heverőn megtaláltuk a bérletünket, tehát díjmentesen leúszhatunk a mozgócsúszdán, amelyen a mókás punkhalak felfelé szoktak csúszkálni... Az állomáson nagy a nyüzsgés. A vonatok háromperecenként (azaz WAIT-enként) úsznak, tehát várjunk addig, míg be nem csobog egy. Kikerülve a kitolongó halakat szálljunk be (GET ON TRAIN) és kezdjük meg vidám utunkat a halagúton keresztül, amiről egyébként csak annyi emlékünk marad, hogy egész jól átérezzük egy szardínia bonyolult lelkivilágát... (A vízalatti közlekedéséhez ld. a térképet. A kihúzott két állomás nem használható: akkora a tömeg, hogy nem tudunk kiúszni a szerelvényből. Beszállás után WAIT és a szerelvény beúszik a halagútba a következő állomáshoz; ha nem akarunk leszállni, megint WAIT. Akik egyébként nem tudnák maguk elé képzelni a vízalatti vasutat, azokat a következő vízvezetéktörés alkalmával ünnepélyesen meghívjuk a budapesti metró Astoria állomására, ahol az eddigi kísérletek már jelentős eredményeket produkáltak a vízalatti fejlesztésében...)

▽ ***Íme a technika csodája: a vízalatti!***



Utazzunk *Opah* (Holdhal) állomásig, ússzunk ki a vonatból (GET OFF), majd menjünk fel a felszínre (UP). Az állomásról kelet felé vezet az út az *Opah* egyetem központjában álló térre. Ha valaki *Hydropolis*ban meg akar tanulni valamit, arra kétségtelenül az *Opah* egyetem a legmegfelelőbb hely. A tér közepén az egyetem alapítójának szobra látható, rajta az egyetem latin nyelvű felirata: *"A tudás jó"*. Északra egy discoból kiszűrődő szörnyű zajok ijesztgetik az erre járó egyetemi ifjúságot. Ide egyelőre ne sétáljunk be, mert az idegesítően villogó fények káros hatással vannak a gazdaállat/parazita interface-ünkre. Válasszuk inkább a dél felé vezető utat, ami egy méregdrága étterembe vezet. Az étterem rendkívül felkapott hely, mert a legkopoltyúcsiklandóbb planktonételeket kínálja *Hydropolis*ban. Még a mesésen egészséges, gázimpregnált olajok is kaphatók, amelyek ugyan nem olyan hatékonyak, mint a maszkos kiszerelésű változat, de azért mindenkire jótékony hatást gyakorolnak (rövidebben: ettől is jól be lehet rúgni). Tüntessük ki megszólításunkkal a bejáratnál lebegő pincért: vásároljunk tőle planktont a FISA hitelkártyára (BUY PLANKTON WITH FISA CARD). Mindössze 5 kagylóba kerül és máris egy nagy papírzacskó boldog tulajdonosainak mondhatjuk magunkat (EXAMINE SACHET). Miután kinyitottuk (OPEN SACHET), a planktonok kimenekülnek a zacskóból és egyre jobban szétterjednek a légtérben (azaz víztérben). Észrevesszük, hogy milyen furcsán verik vissza a fénysugarakat... Sietni kell, hogy megegyük, mielőtt teljesen eloszlanak. A mohó játékos tehát felzabálja a planktonokat, de a mohó játékos nem is játsza végig a **FISH**!-t. A plankton ugyanis infravörös sugarak visszaverésére szolgál majd egy későbbi időpontban — most nem célszerű kinyitni a zacskót...

Menjünk vissza az egyetem főterére és onnan keletre, az egyetem előcsarnokába, ahol különböző tojásfejű hírességek mellszobrai sorakoznak az egyetem múltjából. A dékán irodája dél felé van — mivel úgyis vár bennünket, menjünk be hozzá. A titkár hellyel kínál bennünket, majd nemsokára megérkezik a dékán is, aki ikrarakó (vagyis nő). Előtárja, hogy a kutatócsoport egyik tagja átállt az ellenséghez és szabotálja a Terv végrehajtását. A dékánnő már csak bennünk bízik és azt akarja, hogy nyomozzuk ki, hogy ki az áruló. Kikísér bennünket az előtérbe, ahonnan keletre folytatjuk utunkat, ő meg ússzon, amerre akar.

A folyosóról a dél felé vezető könyvtárba (*Library*) megyünk. Itt a haltudományok hatalmas tárháza várja az arra rászorulókat, főleg az egyetem hallgatóit. A könyvtár legritkább könyve a bejárat közelében álló olvasóasztalkán pihen. Ez egy igazi régiség, amely az összes olyan dolgot tartalmazza, amellyel az eddigi játék során találkoztunk (OPEN BOOK). A könyv véletlenszerűen kinyílik valamelyik oldalon, lapozgatni a TURN TO PAGE <szám> formátumú paranccsal tudunk. Kétségbeesett lapozgatás következik egészen addig, amíg a könyv egy olyan oldalon nem nyílik ki, amelyről a három előjátékban megtalált valamelyik kerek tárgy képe (ring, grommet, spindle) néz vissza ránk. A követendő technika: látunk valamilyen ismerős tárgyat és addig lapozunk előre, míg meg nem találjuk a kerek céltárgyat. Néha a megjelölt oldal ki van tépve, hogy azért ne legyen olyan könnyű dolga a játékosnak... (A teljesen kétségbeesett HALandók számára a köbgyök 28934443 hozhat némi megkönnyebbülést...) Ha megvan valamelyik kerek tárgy képe, akkor tépjük ki a lapot a könyvből (TEAR PAGE). Reccs. Természetesen az ilyen vandalizmust rögtön azzal fogják jutalmazni, hogy kirúgnak bennünket a könyvtárból és kérnek szépen, hogy lehetőleg ne látogassunk vissza soha többé.

A folyosón induljunk tovább kelet felé, ahol egy vasajtó zárja le az utunkat. Kinyitni nem nagyon tudjuk, de csekély agyi tevékenység után mindenki rájöhet, hogy a mellette levő nyílásba kellene valamit becsúsztatni. Van háromféle kártyánk, amiből kettőt már használtunk — így tehát most a gyűrött kártyát fogjuk használni (INSERT TATTY CARD IN SLOT és azonnal tovább kelet felé, mert egy lépés után becsukódik és nyithatjuk ki újra). A kártya a nyitás után egyből visszaugrik a kezünkbe, tehát nem kell megint magunkhoz vennünk. Az ajtó egy laboratóriumba vezet, amelyben a Terv kísérleteihez szükséges berendezések vannak. A legérdekesebb közülük egy terminál, ahová a számítástechnika ifjú barátja rögvest letottyan (SIT AT TERMINAL). A következő szöveget látjuk a képernyőn:*"Gépeljen be LOGIN-t a hozzáféréshez!"* Jó (LOGIN). Bejelentkezik a *Lazac V18.03* rendszer és kéri a hozzáférést kérő személy vezetéknevét (ROACH). Ajjajaj! A huncut biztonsági rendszer passwordot is kér, amit sajnos nem tudunk... Nem baj, bizonygassuk neki, hogy tényleg mi vagyunk azok (ME). Elhitte. Megjelenik az idő és egy % alakú prompt. A számítógépnél a következő parancsokat használhatjuk: LOGOUT: kilépés a rendszerből; COMMANDS: a parancsok leírása; PROJECT: a Tervvel foglalkozó file-ok listája; MAIL: elméletileg üzeneteket közvetítene nekünk, de itt soha nincs semmi; WHO: a hozzáférésre jogosultak listája (*Roach/Bream/Tench/Chub*); READ: a PROJECT által felsorolt listák elolvasása. Természetesen van GAMES is, ahol többek között néhány **Magnetic Scrolls**-játék áthalakított változatát is megtaláljuk (GILLED OF THIEVES ("A rablók kopoltyúi"), THE PRAWN). A játékok közül a CHESS-szel és HACK-kel csak nulla és hat óra között tudunk játszani. A **Magnetic Scrolls** (azaz itt a "Mágikus Tekercsek"-eket átkeresztelték **Maggot Rolls**ra, vagyis "Kukactekercs"-re) stuffokkal természetesen lehet játszani munkaidőben: ugyanúgy kezdődnek, mint az eredeti játékok, de az első parancs után a rendszer leállítja a műsort és felhívja a figyelmünket, hogy játék helyett inkább a Terven kellene dolgoznunk. Bezzeg a **FISH**-sel nyugodtan játszhatunk! Mindenki próbálja ki, tök jó lesz... A játékok közül érdekes lesz számunkra a SHUTDOWN: lehívásakor azt kapjuk, hogy a hozzáférés számunkra meg van tiltva (érdekes megjegyezni annak az egyetlen kollégának a nevét, aki futtatni szokta...)

A READ parancs használatával tudjuk megvizsgálni a Tervhez rögzített file-okat, amelyekből a következő információk birtokába juthatunk:

PROJECT: A Terv elsődleges célja, hogy megmentse *Hydropolist*, amelyet a vízelpárolgás szörnyű rémképe fenyeget. Az elképzelés szerint egy áramlásszabályzót kell létrehozni, amely egy másik dimenzióból (a *Fractal Aquaria II*-ből) vizet szivattyúz ide. Ezt a készüléket Készüléknek nevezik a Terv nevű tervben.

NOTE: Ez egy feljegyzés a dékánnőtől, aki arra figyelmeztet, hogy valaki babrál a Tervvel. A kutatás minden résztvevőjének felhívják a figyelmét a fokozott óvatosságra és a gépidő értelmes kihasználására.

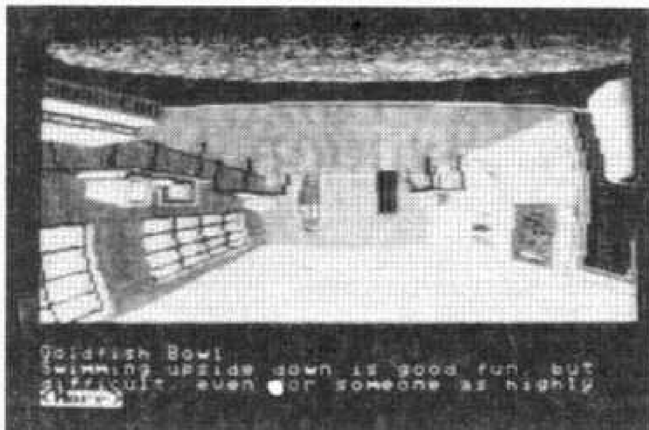
STORE: Ezt mi (vagyis jelenlegi gazdatestünk) írta és egy feljegyzés a csoport tagjainak. Arról szól, hogy ellopták az áramlásszabályzót: a Terv bukni fog, ha nem sikerül helyettesíteni valamivel. Sajnos egyelőre semmilyen helyettesítő alkatrész nem áll rendelkezésre, de ha valaki egy *ilyenre bukkanna*, abból egész biztosan nemzeti hőshal válna. Itt van még egy lista arról, hogy a berendezéshez milyen alkatrészekre van szükség: *filter*, *photon bridge* (ezen dr. *Salmon* már dolgozik, tehát valószínűleg tud a hollétéről), *focus wheel* (néhány napja ellopták), *tuned crystal* (egy kevésbé "tuned" van a múzeumban, de nem lehet hozzájutni), azonkívül kellene még egy alkalmas doboz (*suitable case*) is, amelybe össze lehet gyűjteni az alkatrészeket.

EQUIPMENT: Itt egy képletet látunk. Áramlásszabályzó=((a+c)+(b+d))+e. Hm, hát ez csak egy primitív matematikai probléma: egy ötismeretlenes egyenlet még egy fejlődésben visszamaradt ikrának sem okozhat problémát...

Miután LOGOUT-tal kiléptünk a rendszerből, mehetünk is tovább. Északkelet felé nyílik a *Project Room* (majd a játék

végén szerencsénk lesz hozzá), délkeletre pedig a raktárszoba van. Maradjunk az utóbbinál. Hatalmas rendetlenség uralkodik körös-körül: itt tárolják a Tervhez szükséges összes limlomot. A szoba falán lógó tábla felsorolja a Tervhez szükséges dolgokat (LOOK WALLCHART). Ami nincs: *filter, photon bridge, focus wheel, tuned crystal, suitable case, shelf*; ami van: a terv, amit éppen most olvasunk. Az okos játékos figyelmét felkeltheti, hogy minden tárgyat egy-egy betű jelöl. Az imént szintén találkoztunk néhány betűvel egy ötismeretlenes egyenletben, ami most már kezdhet valami értelmet is nyerni: Áramlásszabályzó=((*filter+focus wheel*)+(*photon bridge+tuned crystal*))+*suitable case* — tehát a zárójelekben levő két-két tárgyat összeillesztve bele kell tennünk egy arra alkalmas dobozba. A feladat innen tehát "pofonegyszerű" — már csak meg kell találni ezeket a tárgyakat...

A sarokban álló hatalmas doboz vizsgálatakor kiderül, hogy ez egy "protocopier", rajta egy ON/OFF kapcsolóval. A berendezést *Dr. Salmon* (Lazac doki) építette a Terv részeként, de a prototípus nem nagyon tetszett az egyetem vezetőségének: hihetetlen mennyiségű energiával csak néhány csöppnyi vizet tudott teleportálni. Ez *Salmon* bukását is jelentette: a dékán kirúgta az állásából. (**Ezért fojtotta Ella nevű lányát fagylaltba? — CoVboy**) Ha megvizsgáljuk a kütyün lévő kapcsolót és nyílást (EXAMINE SWITCH,SLOT), azt kapjuk, hogy hiába fogyaszt nagyon sokat, valamelyik lepényagyú hal mégis bekapcsolva felejtette; a nyílás pedig pont akkora, mint egy papír. Véletlenül van nálunk egy darab papír — épp az imént rúgtak ki bennünket miatta a könyvtárból (INSERT PAGE IN SLOT). A lap halkan becsusszan, a masina zümmögő hang után egy nagyott durran és a tetején egy fókuszkerék bukkan elő. Ollálá! A gép tehát a kerek tárgyat ábrázoló papír alapján legyártotta nekünk a berendezés egyik alkatrészét. Ezt most nem kell elvinnünk magunkkal (csak később lesz rá szükség és addig teljesen felesleges, hogy foglalja a helyet az inventoryban), a masinát viszont kapcsoljuk ki (SWITCH OFF).



△ ***Ismétlés a szédelgő aranyhalból***

Erre egyelőre nincs több dolgunk, tehát sétáljunk vissza a vízalatti állomására és utazzunk át a város egy másik részébe, nevezetesen *Eelpout* (Tarka menyhal) állomásra. Északnyugat felé a *Cápa* utcára jutunk, ahol nagy a tolongás, de azért nagy nehezen át tudunk úszni rajta. Ez a város üzleti negyede, ahol egy csomó shop található. A program szerint nem árt figyelni arra, hogy kivel kötünk üzletet. Észak felé egy használtáru kereskedés van, ahova egyből be is úszhatunk. Az üzletet egy igen tehetséges macskahal vezeti, akit *Steve*-nek hívnak és arról nevezetes, hogy még tigriscápáknak is képes csíkokat eladni. Bár legszívesebben a nagymamáját adná el nekik — ha még nem tette volna meg idáig... Szóval rossz hírneve van a boltnak. Mihelyt betettük ide a hátsó uszonyunkat, *Steve* elkapja a pillantásunkat és úgy néz ránk, mintha vennünk kéne tőle egy olyan jó kis zaftos filmet, mint ami tegnap érkezett. Közben érdekes felfedezést teszünk: a sarokban megpillantjuk a heverőnket egy rádió dobozának a társaságában. Hogy a fishtonunk hogyan került ide, azt fedje jótékony vízszennyezés, viszont a rádió doboza "alkalmas"-nak látszik: hát akkor vegyük meg! (BUY RADIO CASE WITH FISA CARD). Jaj, de kár! *Steve* sajnos már eladta a dobozt egy bizonyos *Chub*nak, aki *Paddington*ban lakik ("egészen véletlenül" a szomszédunkról van szó). Majd megkéri *Rod*ot, hogy vigye el a furgonjával, ha éppen arra jár. Addig meg majd vár a 1. vevő. A doboz tehát nem lesz a miénk — pedig milyen jó is lett volna! Mielőtt még bárki krokodilkönnyeket kezdene folyatni az édesvízbe, megnyugtatjuk, hogy a doboz miénk lesz később. Addig is doboz híján vásároljuk vissza legalább a saját heverőnket (BUY FISHTON WITH FISA CARD), hogy legyen hol kipihennünk a játék fáradalmait. *Steve* máris hívja *Rod*ot, hogy a fishtont berakassa a furgonba a szállításhoz. *Rod* cinkosan kacsint ránk: érdekes módon már tudja a címünket, ahova a heverőt kell szállítania (talán azért, mert nemrég tört be hozzánk és ő lopta el...).

Folytassuk a bevásárlást a *Hardware Shop*ban, ami arról nevezetes, hogy az eladóknál mindenkinek van hitele, akinek van hitelkártyája is. A kínálat egy fekete műanyag zsák (a szemét lég- és vízmentes lezárására szolgál a háztartásokban), egy hiperhajtómű és egy csavarhúzó. Mivel úgyis a gazdatest hitelkártyájára folyik a móka, nyugodtan kicsapongó hangulatba ringathatjuk magunkat: vásároljuk fel az egész boltot (BUY BAG, HYPERDRIVER,SCREWDRIVER WITH FISA CARD).

Most átvonulunk a *Music Shop*ba, ami *Tuna Day* tulajdona és tele van olyan zenekarokkal, akik a kiállított méregdrága hangszereken az ősrégi '*Smoke Underwater*' című számot nyüstölik. (**... ami egyébként tökre hasonlít a 'Heck Elek, az ezermester' c. mese zenéjére — CoVboy**) Egy eladó a pult mögött rejtőzve fülhallgatóval próbálja védeni magát az akusztikai támadás ellen. No, erre tényleg szükség is van! (BUY EAR PLUGS WITH FISA CARD). Még idejében bedugjuk a fülünkbe (WEAR EAR PLUGS), mert később majd elfelejtjük. Nem passzol pontosan, mert nagyjából még ki tudjuk venni, hogy a halak miről tátognak körülöttünk — ahhoz viszont pont elég, hogy ne őrüljünk meg egy zajos helyen...

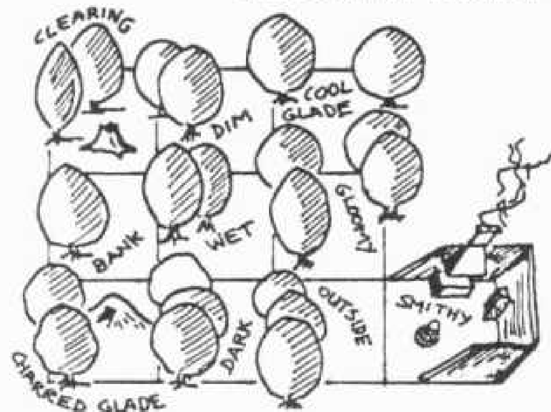
Sétáljunk tovább a kocsmába, ami stílszerűen a "*Horog, Zsinór és Úszó*" nevet viseli. Ez egy ódivatú piálóhely, tiszta bárral és bűzlő vendégekkel. *Steve* a használtcikk kereskedésből (vagy talán az ikertestvére?) gázzal töltött maszkokat árul a vendégeknek. Ezeket "szaglintó"-nak hívják a helyiek és maszkban szimatolással érik el azt az állapotot ("uszonytalanság"), amikor a hal fejjel lefelé úszik, nekimegy minden hínárcsomónak és beleköt minden más halba. A bár mellett egy szék áll, ami a még egyenesen úszó halakat arra invitálja, hogy rácsücsüljenek (SIT ON STOOL). Az egyik szomorúan pultra tehénkedő (**Tehénkedik? Hogy jön az ide? — CoVboy**) részeg ismerősnek tűnik a gazdatestünknek (LOOK DRUNK). Ez *Dr. Salmon*, aki elég rossz állapotba szimatolta magát, mióta kirúgták a Terv munkálataiból. Vásároljunk egy ilyen piamaszkot (BUY MASK WITH FISA CARD) és áztassuk tovább a már így is elázott *Dr. Salmont* (GIVE MASK TO DRUNK). (A maszk "jótékony" hatását egyébként mindenki kipróbálhatja magán is...) A részeg hatalmasat szippant a maszkból és amikor már végleg kiürült, visszaadja *Steve*-nek. Szerencsére nem kezdi el énekelni a '*Száz kagylónak ötven a fele...*' kezdetű népszerű songot, csak szerényen kifejezi háláját az ingyen piáért. Sajnos tanácstalan, hogy mivel tudná ezt a szívességet viszonozni nekünk. Majd mi adunk neki tanácsot! Az *Opah* egyetemen ugyanis van egy olyan ajtó, amelyen csak *Dr. Salmon* ID-kártyájával lehet áthaladni — kérdezzük tehát a részeget az igazolványa felől! (ASK DRUNK ABOUT ID). *Salmon* gyorsan beletúr a zsebébe és nemsokára előhúz egy ugyanolyan azonossági kártyát, mint a miénk. Ennek örömére vegyünk még egy maszkot és adjuk ezt is oda neki. Ugyanaz játszódik le, megint hálás akar lenni, blablabla (vagy glugluglu), szóval vegyünk neki egy harmadikat is. *Steve* megjegyzi, hogy ha már ilyen gyorsan kiürítjük a maszkokat, akkor miért nem veszünk inkább egy egész tartállyal, hiszen csak 99 kagylóba kerül az egész (BUY CYLINDER WITH FISA CARD). A másik oldalunkon lévő részeg ekkor hirtelen átkarolja a vállunkat és a gyors mozdulattal leveri a pulton lévő tartályt. "*Boff' fiíkó, maj' mingyá' adok egy máfikat...*" — motyogja. "*Ez az Uszonyok egyike!!!*" — dörren az agyunkba *Panchax* főnök hangja, ahogy a részeg elúszik a tartállyal. "*Állítsd meg azonnal, 10-es ügynök!*" Azonban hiába úszunk teljes erővel utána, eltűnik. *Panchax* azt mondja, hogy a henger biztosan fontos lehet, különben nem lopták volna el tőlünk. Szerencsére a fiúk a hátsó szobából már rátapadtak a tolvajra: valahol a dimenziók között tűnt el. Utána kell mennünk: *Dr. Roach* lakásában egy teleport fog várni bennünket, amelyen átjuthatunk a dimenziókba.

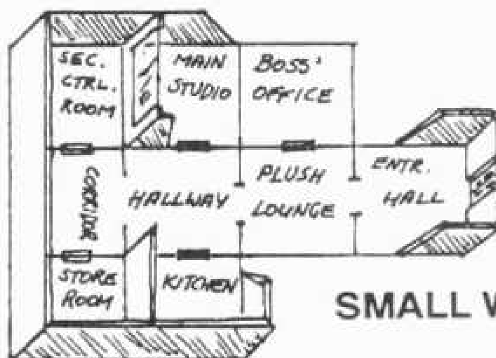
A csúfos felsülés után sem kell bánatosan lógatni úszóinkat, inkább vonuljunk ki a kocsmából észak felé. A program máris érdeklődik, hogy boltokat vártunk-e a bevásárlónegyedben? Aztán folytatja a társalgást magával és nagylelkűen ad nekünk egyet: észak felé egy ruhabolt hívogat. Innen nyugatra egyébként egy mozi is van, ahová jegyet váltva megnézhetjük a '*Starfish Wars*' ("*Tengericsillagok Háborúja*") c. ismeretlen filmtrilógia összes részét, amelyet a szintén ismeretlen *George Kukac* rendezett... Maradjunk inkább a ruhaüzletnél, ahol a busás mennyiségű halpénzzel rendelkező hydropolisi állatpolgár teljesen felöltözhet a legdivatosabb cuccokból. Eladó még egy príma napszemüveg és egy nyakkendő is. Ha már így külön felhívták rá a figyelmünket, akkor vásároljuk is meg őket (BUY GLASSES AND TIE WITH FISA CARD). Rögtön öltsük is magunkra új szerzeményeinket (WEAR GLASSES, TIE). A nyakkendő meglehetősen disco-szerű beütést ad nekünk, a napszemüveg pedig véd az erős fényhatásoktól. Most már szépek vagyunk, mondhatni tone(hal)-ul nézünk ki.

Ússzunk le megint az állomásra, de most ne oda, ahol feljöttünk (az messze van), hanem *Pickerel*-re. Időtakarékosság... Utazzunk át *Battersea* ("Töltőtó") állomásra. Ez a város erőműve, ami a közlekedési rendszert, elsősorban a vízalattit látja el energiával. Minden hydropolisi rettentő büszke erre az objektumra, sőt: állandó látogatásokat tartanak itt a messzi vizekből érkezett turistáknak. Bennünket is egy idegenvezető fogad és unalmas adatokat kezd el sorolni. Ráadásul körbevisz egy látogatásra is, amelyen álhalra (halálra) unjuk magunkat. Viszont egy apró, de érdekes részlet megmarad a fejünkben: *Battersea* csak a második számú erőműve *Hydropolis*nak és csak csúcsterheléskor használják a vízalatti energiaszükségleté-nek kiszolgálására. Nyugatra egy hatalmas vasajtó van, mellete egy "fontos" műszerrel és egy nagy kapcsolóval. A műszer 61-et mutat. A kapcsolót természetesen lerántjuk (PUSH SWITCH). Itt van egy kis huncutság: az ajtó csak akkor nyílik ki, ha a protocopier és az otthoni lámpakapcsoló is OFF állásban van! (Ez is egyike volt a szerzők ronda húzásainak...) A műszer csökkenést jelez és mehetünk tovább nyugat felé. Itt egy alagút-ba érkezünk, ahol egy hatalmas turbina lapátkerekeit bámulhat-juk. Inkább ne bámészkodjunk, mert bármelyik pillanatban beindulhatnak és rántott halszeleteket csinálnak belőlünk (köret nélkül). Tovább tehát nyugat felé, ahol a folyosó függőleges fordulót vesz. Itt hatalmas terelőlapok fékezik és tisztítják az ide áramoltatott vizet (EXAMINE GRILLES). A terelőlapokra egy nagy szűrő van rászerelve, amelyet csavarokkal rögzítettek a helyére. A Terv anyagszükségletében szerepel a *filter* is, tehát ezt visszük magunkkal, mihelyt sikerült innen leszerelni. Tiszta szerencse, hogy előrelátóan vettünk magunknak csavarhúzót!... (REMOVE SCREW WITH SCREWDRIVER). Ússzunk vissza az ajtó elé, ahol akár el is dobhatjuk a csavarokat és a csavarhu-zót, mert már nincs rájuk szükségünk (DROP SCREW, SCREW-DRIVER). Közben bejön egy biztonsági őr és azon mérgelődik, hogy miért rakták ide ez a nyomorult kapcsolót, amikor ő megmondta, hogy az összes idióta turista állandóan piszkálni fogja... Visszakapcsolja és dohogva elússzik. Menjünk mi is vissza a metróba és utazzunk át *Opah* állomásra, ahol a meg-szerzett alkatrészeket letesszük a laborban (DROP FILTER, HYPERDRIVER).

Na, itt megállhatunk egy kicsit, mert vége a medernek. Emberi nyelvre lefordítva ez úgy hangzik, hogy egy kicsit elméreteztük magunkat ezzel a leírással. Az ugyan látszott előre, hogy nem tíz sor lesz, de mégis kifutottunk a helyből. Valamikor ugyan megígértük, hogy a jövőben lehetőleg tartózkodunk a puzzle-típusú leírásoktól, de ez sajnos akkor is csak két részben fog menni (úszni). A következő havi etetésnél tehát folyatjuk a **FISH!**-t — addig meg lehet bátran egyedül úszkálni...

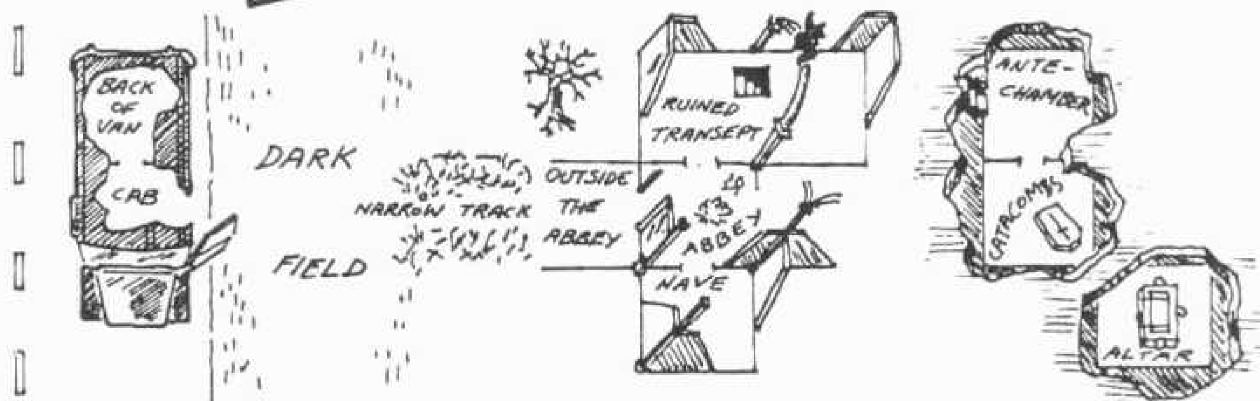
SMOOTH WARP

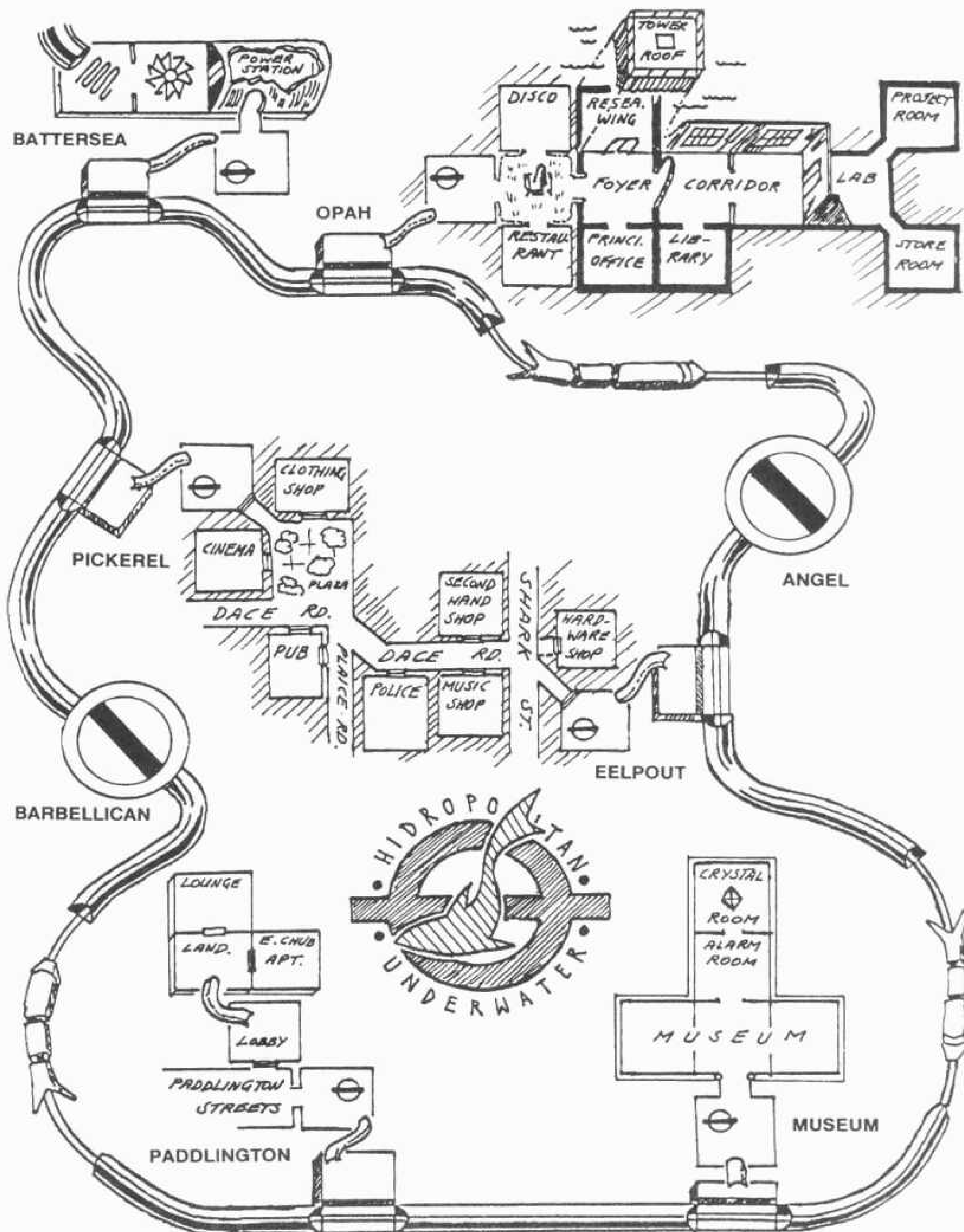




SMALL WARP

JAGGED WARP





POWER STATION
BATTERSEA
TOWER ROOF
DISCO
RESEA. WING
PROJECT ROOM
FOYER
CORRIDOR
LAB
OPAH
RESTAU RANT
PRINCI. OFFICE
LIB-RARY
STORE ROOM
CLOTHING SHOP
CINEMA
PLAZA
PICKEREL
DACE RD.
SECOND HAND SHOP
SHARK ST.
HARD-WARE SHOP
ANGEL
PUB
PLAICE RD.
DACE RD.
POLICE
MUSIC SHOP
EELPOUT
BARBELLICAN
HIDROPOLITAN
UNDERWATER
LOUNGE
LAND.
E. CHUB APT.
LOBBY
PADDLINGTON STREETS
PADDLINGTON
CRYSTAL ROOM
ALARM ROOM
MUSEUM
MUSEUM

Geysha

Akárcsak a sci-fi irodalom területén, a számítógépes játékok körében is igen népszerűek a feltételezett jövővel foglalkozó témák. Különösen jellemző ez a kibernetika területére, ami a XXI. századra talán már hozzátartozik az emberiség mindennapjaihoz. Amennyiben néhány fickó eléggé elborult fantáziával rendelkezik a jövőt illetően és ehhez még megfelelően túlfűtött szexista képzetekkel is megverte őket a sors, akkor talán már gyerekjáték egy olyan kalandjátékot összehozniuk, mint az alábbiakban ismertetésre kerülő **GEYSHA**.

Bejelentkezés után az első opció választásával megnézhetjük az introt, amelyben egy gonosz figura (*Napadami* névre hallgat majd a játékban) éppen azon mesterkedik, hogy ördögi szerkezetével megpróbáljon egybeolvasztani egy élő nőt és egy robotot. A látottak magukért beszélnek, a lényeg az, hogy a próbálkozást csak félsiker koronázza: a végeredmény valami műhiba folytán eltűnik valahova...



A második opció választásával kihagyhatjuk az életünkből az introt és a címképernyőt a készítők névsorával — rögtön a játékba csöppenünk. A történet Párizsban kezdődik, valahol a *Montparnasse* negyed egy elegáns lakosztályában. Itt egy fényképezőgép keresőjét mozgatjuk és egy fotót kell készítenünk, ami a játék során talán majd használható lesz valamire. Fogalmunk sincsen, hogy a fotózás milyen célt szolgál és a szoba melyik részét kellene lefotóznunk — mindenesetre felhívnánk a figyelmet arra, hogy a szoba bal oldalán lévő falinaptár felirata állandóan változik. Persze, a középen látható "képződmény" sokkal inkább invitáló fotótéma... (**Engem az ilyen csinált dolgok, mint egy fotó, teljesen hidegen hagynak. A kézzelfogható valóság sokkal kellemesebb — CoVboy**) A fotó elkészítése után változik a színhely és kezdődik a játék: Tokió, 1993. *Ryokan* szálloda.

Maga a játék a hagyományos kivitelezésű kalandjátékok egy továbbfejlesztett változatát képviseli, a kezelése roppant egyszerű: a kéz alakú pointert a játéktérben mozgatva megjelenik a helyszín azon berendezési tárgyainak a neve, amelyeket clickkel fel lehet venni vagy valamilyen információt szerezhetünk róla. A bal oldalon látható ablakban a helyszínre vonatkozó esetleges leírást olvashatjuk. A képernyő alsó részén lévő ablakokra clickelve vagy az ikonoknak megfelelő funkcióbillentyűk megnyomásával az alábbi játékopciókat kapcsolhatjuk ki/be (a zöld lámpa jelzi a pillanatnyilag választható opciókat):

INF: Az ablakokra mutatva rövid leírást kapunk használatukról (CoV-ra clickelve hosszú leírás érkezik a használatukról).

DEPLACEMENT ('**F1**'): Helyváltoztatás. Bizonyos tárgyak megszerzése vagy események megtörténte után a szállodai szobából egy másik helyszínre léphetünk át — természetesen csak akkor, ha az új helyszín neve megjelent ebben a menüben.

UTILISATION ('**F2**'): Valamelyik tárgyunk használata. Tárgyakat használhatunk valamilyen más tárgyon vagy magukban is. Ha a tárgy pillanatnyilag nem használható, *"C'est inutile á cet endroit"*, *"Et pourqoi faire"* vagy *"Pas besoin ici"* üzenetet kapunk.

SEXYTEL ('**F3**'): Ennek két része van. A JEUX választása után gyakorolhatunk azokból a játékokból néhányat, amelyekre a későbbiek során majd élesben kerül sor. Az első egy kártyajáték, a második egy shoot'em up, a harmadik pedig a gyöngyhalászat. Most nem foglalkozunk velük részletesen, mert később úgyis szó lesz róluk. A PUB részben a játék egyes helyszíneiről kapunk néhány információt, továbbá felvehetjük a tárgyaink közé a *Tsuki* pasztillákat, amelynek fogyasztása, hm, fokoz egy bizonyos tulajdonságot.

PREDICTEL ('**F4**'): Ez szintén két lehetőséget takar. VOYANCE választása után *Isuzu* szenszei a jelenlegi állás alapján jósol nekünk jövőt az üveggömbjéből (a hotel után következő első helyszínre (*Monsieur 0*) csak a jóslat meghallgatása után juthatunk el). ASTRO-ra clickelve a kínai asztrológia alapján kaphatunk jóslatot a jósoltató nemének meghatározása után (aki nem tudná, hogy melyik égövi jegy alatt született, az elolvashatja a mellékelt tájékoztatóból).

BOITE AUX LETTRES ('**F5**'): Doboz a beérkező leveleknek. Választására — szerintünk — nincs semmi szükség, mert csak *Monsieur 0* üzen és az ő üzenetei automatikusan megjelennek, miután valamelyik helyszínről visszatérünk a szállodai szobába.

ON/OFF: Az input/output-menüt kapcsolhatjuk be/ki vele. A lemezre 7 játékállást menthetünk ki. Minden helyszínnél a kezdeti állapotot menti el (tekintet nélkül az ott történt eseményekre), tehát az ügyességi játékoknál nem tudjuk átverni a programot. QUIT-re kiléphetünk a játékból, de a feladás azzal is jár, hogy még meg kell nézni, amint a *Napadami* szimuláló sárkány éppen "USE-olja" *Eve* nevű barátnőnket (feltéve, ha nem kikapcsolt monitorral játszunk, ami ugyan egy nehezítési lehetőség, de ilyenkor jól jön)...

Ennyit a kezelésről, most már talán ideje lenne rátérni a teendőkre. Előbb viszont van két rossz hírünk: 1. Mint az eddigiekből *is* kiderült, a játék francia nyelvű (vagy legalábbis egyelőre még csak ilyen verzió van az országban); 2. A játék nem túl nehéz, viszont az egyik helyszínen véglegesen csődöt mondtunk — így tehát csak tipphalmazt kaptok. Nem baj, remélhetőleg indulásnak ez is jó lesz...

A küldetés tehát a *Ryokan* szállodában bérelt szobánkból indul. Miután valahol sikeresen szerepeltünk, mindig ide kerülünk vissza — egyébként "meghalunk" és tölthetünk játékállást. A szoba berendezéséhez tartozik többek között egy paraván, amelynek díszítőfestménye egy félreérthetetlen pózban lévő keleti urat és hölgyet ábrázol (talán a jinjang jelet próbálják éppen élőképben megjeleníteni). Ráclickelve egy kicsit meg is dorgálnak bennünket, hogy most talán nem illene zavarni őket. Az ágy hívogatóan mosolyog a paraván mögül és próbálkozásainkra különböző "poénos" beszólásokat kapunk (*"Fel tudnád használni valamire, ugye?!"*, *"Gondolod, hogy feltűnés nélkül ki tudnál vele osonni a szállodából?"*, stb.), de pont ugyanannyit lehet kezdeni vele, mint a paravánnal. A szoba sarkában egy szekrény áll, amelynek alsó fiókjából előhalászhatunk egy üres dobozkát (*Boite Vide*). A szekrény bal oldali ajtaját kinyitva egy plakátra lelünk: ez egy magángyűjtemény hirdetése, amelyet egy *Li-Fu* nevű úr gyűjtött össze a mesés Kínai-tenger legritkább kincseiből. A gyűjtemény több helyszínen helyezkedik el, amelyeket egy-egy kód jelöl (a név és a szektorszám között lévő nyilakkal lehet lapozgatni közöttük). Később majd szükségünk lesz erre is, de most egyelőre még nem sok mindent kezdhetünk vele. Az asztalon álló cserépben egy hinoki-fácska pillant az erre járó kalandorokra, mellette pedig egy üvegcsében a fából nyert növényi kivonat, ún. Hinoki-olaj (*Huile d'Hinoki*) vár arra, hogy zsebre tegyük. Ezt egyből használni is lehet ('**F2**'): bekenhetjük vele a kezünket — majd mindjárt kiderül, hogy mire is lesz jó. A fácska még érdemel egy kis figyelmet: ha a pointert lassan mozgatjuk a fa környékén, akkor egy helyen (kb. a fa és a cserép találkozásánál egy újabb "tárgy" neve jelenik meg. Ez nem más, mint egy

nőstény tücsök (*Criquet Femelle*), ami ugyan elugrál, ha megpróbáljuk elkapni, de majd szépen kitolunk vele: használjuk a fiókból kihorgászott dobozt és utána próbáljuk megfogni... (ha nem kentük be előbb a kezünket a tücsköt elbódító Hinoki-olajjal, akkor megint megszökik). A nőstény tücsköt a japánok előszeretettel használták "házőrzőnek": szerintük nagyszerűen megnyugtatja az embert, amint éjszaka rázendít és a tücsök gazdája még legmélyebb álomból is azonnal felébred, mihelyt abbahagyja a muzsikálást (műsorszünet akkor esedékes Bandnél, ha idegen közeledik). Ez most csak úgy eszünkbe jutott a bolondosnak tűnő japán szokásokról — a lényeg egyelőre az, hogy Tücsök úr beanimált a dobozkánkba. Töltsük el most valami szórakoztatóval az időnket: például jósoltassunk magunknak egyet *Isuzu* mesterrel ('**F4**' és VOYANCE). A zen kicsi fia szépen elmeséli, hogy kábé mi vár ránk a későbbiekben: egyelőre nem túl sok esélyt lát a sikerünkre, de azért reménykedik abban, hogy a dolgok szerencsésen végződnek. Van ugyanis néhány olyan fickó, akik ugyanazt az ellenséget üldözik, mint mi. Az "*Elegáns Tücsök*" ugyan nem fogad el soha segítséget, de *Isuzu* egy olyan kamit (kami=rossz szándékú szellem a zen-történetekben) lát, amely a két életút kereszteződéséhez vezet. Ez roppant filozofikusan hangzik így elsőre, de később valami értelmet is nyer: az "*Elegáns Tücsök*" név ugyanis egy *Monsieur 0* névre hallgató figurát takar, akivel a jósiás végeztével rögtön találkozhatunk is, ha bekukkantunk a DEPLACEMENT-be ('**F1**').

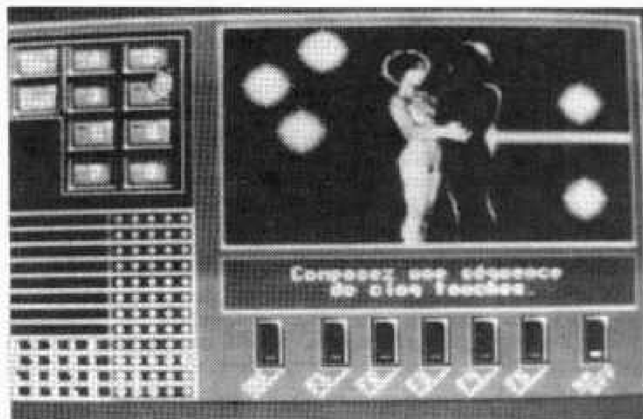
Monsieur 0

Monsieur 0 egy ritkuló hajú, fürdőköpenyes fickó, aki egy nagyon kellemes dolog előtt álldogál. Hosszú szózatot intéz hozzánk: dicséretesnek tartja a bátorságunkat, ami a mai világban már kiveszőben van (de jó lenne tudni, hogy egyáltalán miről is van szó...). Elmondja magáról, hogy egy nyugállományú yakuza, akinek pályafutása alatt számos ellenséget sikerült összegyűjtögetnie. Ezek között első helyen áll *Napadami*, egy ügyes biokibergenetikus, aki a szexipar területén kamatoztatja kétes értékű tudását (őt láttuk akcióban az introban is). Ez a rosszcsont az "*Élvezet Negyede*" nevű szigeten éldegél és a "ginoidák" fejlesztésén munkálkodik (ginoidák a japán gésák kibernetikus változatai). Ez a *Napadami* nevű fickó rabolta el *Eve*-et is, hogy az "erotikus töltetét" egy robotba plántálja át. *Monsieur O* ügyeit ugyan nem keresztezi Napadami, de mégis a legnagyobb vágya, hogy végre a föld alatt tudja. Az utálat oka egy *Ifumi* nevű gésa, akit a "*Lubrikált Sárkány*" (ez *Napadami*, mert ebben a játékban mindenki idióta beceneveket visel) elhurcolt és puszta véletlenségből eltette láb alól (ezt a műsort láttuk az introban). *Eve*-re is hasonló sors vár... A mi dolgunk most ennek az agyalágyult fickó agyának további lágyítása, egészen a vidám exitusig — *Monsieur 0* pedig segít nekünk *Napadami* kiirtásának nemes feladatában. Ez abban nyilvánul meg, hogy majd különféle üzeneteket hagy nekünk a hotelszobánkban. A szózat végeztével el is tűnik, tehát az összes figyelmünket a medence partján heverésző dolognak szentelhetjük. Úgy tűnik, ez egy nő. Méghozzá elég jó szériából. Mivel a pointer kéz alakú, az XY kromoszómákat hordozó játékosok természetesen azonnal meg kívánják tapintani a karosszériát. Ez ugyan a lánynak nagyon tetszik, de utána visszakerülünk a hotelbe, amire még nincs szükség. Irányítsuk tehát a figyelmünket orra előtt heverő sárga üvegre, ami valószínűleg napolajat tartalmaz: vigyük a háta felé, ahol egy bizonyos magasságban megbillen és a hátára csorog (a napozó lányok szeretik, ha ragadós dolgokat kennek a hátukra) — de ne vigyük a szájához, mert akkor megint a hotelbe kerülünk (a napozó lányok nem szeretik, ha a ragadós dolgokat a szájukba öntjük). Miután visszatettük a sárga üveget a helyére, vegyük le a polcról a bizonytalan (zöld) színű folyadékot tartalmazó poharat. Ezt a napozó lányok bizonyára szívesen meginnák, de a dolgok rendje az, hogy az ilyen hűs létyókat is a napozó lányok hátára öntik. Ezt a napozó lányok kimondottan utálják: különféle jelzőkkel illetik a tréfás kedvű fickókat és sietve szedelőzködni kezdenek. A nagy sietségben meg elejtenek egy kis kártyát (*Carte d'Acces*), ami bevándorol a bátor kalandor leltárába.

Visszakerülünk a hotelbe, ahol már vár bennünket *Monsieur 0* első üzenete: A *Jade Templom* egy magánklub és ő már el is intézte, hogy bejuthassunk oda — a *Saule Blanc*-ba viszont a "*Hi-Seng gésák golyóira*" lesz szükségünk (akit érdekel, hogy az micsoda és mire használták, az olvassa el egy *James Clavell* nevű úr "Sógun" c. könyvét). A hotelszobában megint nézegethetjük a paravánt (most azt kapjuk róla, hogy az azért van ott, hogy — legalább részben — takarja az ágyban történő eseményeket) és jósoltathatunk magunknak megint *Isuzu*val (megdicsér bennünket a jó kezdésért), de inkább kukkantsuk meg, hogy mi történik ebben a *Jade Templom*ban.

Temple du Jade

Ez egy roppant érdekes hely: az ide érkező látogató hologramját egy szobába vetíti, ahol egy Éva-kosztümbe öltözött húsvér hölgy különféle, hm, érdekes dolgokat fog művelni vele. Ez persze attól függ, hogy hogyan játszik a látogató. A játék a jól ismert Mastermind: 12 lépésből ki kell találnunk egy 5 különböző számjegyből álló kódot (tehát duplázás nincs). A próbálkozások melletti kék lámpák jelzik, hogy a megadott számsorból hány számjegy helyes, a lány "műveletei" pedig azt, hogy ebből hány van jó helyen. Célszerű első két lépésnek az 12345 és 45678 kódokat megadni, így legkésőbb a hatodik lépésből kitalálhatjuk a megfelelő számjegyeket. Egy kevés logikával rendelkező játékosnak pedig már nem okoz gondot a további hat lépésből kirakni a megfelelő kombinációt.



△ ***Végül is nem rossz dolog ez a Mastermind!...***

Ha ez megvan a lány egy puszit hint a képernyő előtt üldögélő közönség felé és átadja a helyét két nindzsának, akik meglehetősen mérgesek, hogy egy gaidzsin (az európai ember gúnyneve Japánban) hatolt be ide: a klub tulajdonosát ugyanis véletlenül *Napadami*nak hívják. Szintén véletlenül a nindzsák imádnak kártyázni és hajlandóak szabadon engedni, ha legyőzzük őket. Mivel az előbbi játékban elég jók voltunk, megengedik, hogy az adut mi válasszuk meg. Ezzel mondjuk meg is pecsételték a sorsukat, mert hívásnál látjuk az öt kártyánkat (tehát értelemszerűen azt választjuk adunak, amiből a legtöbb van). A lapok erősségi sorrend szerint zöld gésasumozó-piros gésa-fekete nindzsa-kék szamuráj (az adu természetesen üti az erősebb lapot is). A játékosok felváltva hívnak. A paklinkra clickelve új lapot húzunk, a pakli mellett lévőre clickelve pedig kirakjuk a lapot. A játék két nyert játszmára megy, egy játszmát pedig legalább három ütéssel nyerhetünk meg. Aki valaha már snapszerozott, az nem veszíthet, hiszen minimum két aduval kezdünk. Döntetlen esetén újrajátszás következik. Ha nyertünk a nindzsák meghagyják az életünket és visszakerülünk a hotelszobába, ahol természetesen már vár bennünket *Monsieur O* következő üzenete is.

"*A fekete gyöngyök megszerzésére a következő lehetőséget ajánlom: Oko gyöngyhalász és ő valószínűleg segíteni fog neked.*" *Isuzu*nál jósoltatva újabb vállonveregetések gazdái leszünk, a paravánt nézegetve pedig azt kapjuk, hogy ha meg akarjuk nézni a japán készítő további paravánjait, akkor telefonáljunk neki a 453316 számra... (**A budapesti számok hétjegyűek! — CoVboy**) Mehetünk is *Oko*hoz, akinek yakuza barátunk már jelezte, hogy *Napadami* személyes ellenségéhez lesz szerencséje.

Chez Oko

A lány azt ajánlja, hogy kukkantsunk be *Li-Fu* tenger alatti kiállítására. A fickónak van néhány igen egyedi darabja, amit *Oko* halászott ki és most már idejét érzi, hogy azok szépen visszakerüljenek hozzá. A gyűjteményt sajnos a tengeri állatvilág

legkülönfélébb egyedei vigyázzák, tehát nekünk védeni kell őt, amíg úszik. Eme szolgáltatás fejében kihalászik nekünk két fekete gyöngyöt is. Ő tudja, hogy az ő cuccai merre vannak, de a fekete gyöngyök hollétéről nincs tudomása — netán nem tudnánk-e segíteni neki? Ha igent válaszolunk neki, akkor a szükséges zóna két számjegyből álló kódját kéri — ha rossz számot adunk meg (*Oko* azt mondja, hogy ez nem emlékezteti semmire) vagy nemet válaszolunk, akkor magától fog próbálkozni az egyik zónában. Ez utóbbi két lehetőség azt takarja, hogy naphosszat játszhatunk, soha nem lesznek fekete gyöngyeink. (Egy alkalommal kihagytuk az életünkből a "Szomszédok" tizenhatezredik részét és gyöngyhalászatnak szenteltük az éjszakát: az ötvennyolcadik fehér gyöngy felszedése után még mindig nem találtunk feketét, de sajnos itt abbamaradt a mulatság, mert megérkezett egy ismerős, kezében egy ígéretesen csilingelő szatyorral...)

▽ ***Oko kisasszony zavarosban (gyöngy)halászik***



A kiállításnak 12 zónája van, amelyeknek a kódjait (minden egyes játékban változnak) a hotelszoba szekrényében lévő plakátról olvashatjuk le — ebből természetesen csak egyetlenegyben vannak fekete gyöngyök. Mivel mentési lehetőség van, mindenki szépen elszórakozhat vele, hogy melyik zónáról is van szó... (Hosszan tartó káromkodásra általában érdeklődő szülők nyitnak be a szobába, tehát az "O"-val kezdődő helyszínek között javasoljuk a keresgélést...) A szektorszám megadása után *Oko* még megkérdezi, hogy akarunk-e a "veszélyes küldetés" előtt játékállást menteni, aztán indul a műsor: ez abból áll, hogy *Oko* úszik, mi meg az egér bal gombját nyomkodva lelövöldözzük az útjába kerülő rájákat és cápákat (a piros halrajoktól nem kell félni). Ha nem lőnénk le őket, akkor megpróbál magától feljebb vagy lejjebb kerülni (már amennyiben tud). A szív mutatja az életerejét, ha valamelyik cápa vagy rája elkapja, akkor csökken — ha elfogyott, akkor vége a játéknak, lehet játékállást tölteni. A gyöngyök a mederfenéken villognak, 'SPACE'-szel lehet lebukni egy szintet (a mederfenék felett úszva a gyöngyért bukik le). A bal alsó sarokban lévő tüdő mutatja, hogy még mennyi levegő van *Oko* tüdejében — amikor már fogytán, akkor engedjük magától felszínre emelkedni, mert levegő nélkül az emberek általában meg szoktak fulladni... A fekete gyöngyök ugyanúgy néznek ki, mint a többi, de felvételükkor a középen lévő ládába kerülnek és jellegzetes hangot hallunk. Miután megvan a két gyöngy, a lány be is fejezi a gyöngyhalászatot, felfűzi a gyöngyöket egy cérnaszálra és átnyújtja, mint a "*Hi-Seng gésák golyóit*". Továbbá megtudjuk tőle, hogy *Monsieur O* azért kapta az "*Elegáns Tücsök*" nevet, mert szeretkezés előtt mindig bekente magát Hinoki-olajjal. Ezt a szert gyakran használják sumozók és zen hívők, de még a sziesztázó tücskök is kedvelik, mert kellemesen bódító illata szinte paralizálja az embert... (akárcsak bennünket, mert ezután találtuk meg a tücsköt a hotelszobában).

Le Saule Blanc

Ismét a hotelszobában találjuk magunkat, ahol *Monsieur O* azt az üzenetet hagyta, hogy keressük *Kinét*, aki a *Saule Blanc*ban dolgozik és a hétvégén a *Shato*ban volt. A gyöngyeink birtokában mehetünk is a megadott címre, ahol egy hiányos öltözetű hölgy közli velünk, hogy szívesen szeretkezik velünk, de előbb játsszunk vele egy kicsit. Jó, hát beszélhetünk a dologról... Nagyon bolond játék következik: háromféle kártyája van mindkét játékosnak, mindegyikből 5 db. Választanunk kell egyet a sajátjaink közül, mire a lány kártyái között villámgyorsan elkezd rohangálni egy keret. Clickre a keret megáll az adott helyen és attól függően, hogy milyen figurán állt meg, megnyertük a kört, döntetlen vagy vesztettünk. A kártyák közül a kard üti a legyezőt, a legyező a Buddha-szobrot és a Buddha-szobor a kardot. Ha mi nyertünk egy kört akkor a lány jószívűen felajánlja a mentési lehetőséget (amikor egy ilyen állást visszatöltünk, akkor rájövünk, hogy egy kalap **TURRICAN**-t sem ér a mentés, mert a játék az elejéről kezdődik). A további játékhoz győzelem esetén viszont be/ki kell kapcsolnunk az I/O-menüt. Hát akkor sok szerencsét hozzá...

Na igen. Itt állt meg a tudomány. A lányt ugyanis sehogyan sem sikerült megverni a játékban: az összes kártyával még egyszer sem sikerült ütni, viszont egy alkalommal ütöttünk 14-et és csináltunk egy döntetlent — ez még nem volt elég neki... A játék végén állandóan a hölgy feneke jelent meg, amelyre *Napadami* szörnyű emblémája, egy vigyorgó sárkány volt tetoválva. "*Na és akkor mi van?*" — kérdezhetné a tapasztalt játékos, de rögtön választ is kap a kérdésére a megjelenő I/O-menü képében (vagyis meghaltunk). A jóég tudja, hogy mit és hol rontottunk el idáig — talán majd ti kitaláljátok...

A játék egyébként egyszerű kivitelezésével, grafikájával és az introzenéjével nagyon tetszetős — eltekintve persze a francia nyelv használatától, ami ugyan lehet, hogy a szakácsművészetben világnyelv, de számítógépes kalandjátékoknál esetleg mellőzhetnék a használatát.

Hát ennyit a **GEYSHA**-ról. (Bár szívesen vennénk, ha valaki felvilágosítana bennünket arról, hogy mit és hol baltáztunk el — biztos helye lenne egy kiegészítésnek az Adventour-ban...).

Carthage

Az i.e. IV-III. század idején a Földközi-tenger medencéje meglehetősen zűrös helynek számított. Az európai részen a görög városállamok, amikor éppen nem a perzsa veszély lebegett a fejük felett, akkor egymással marakodtak (néha közben is) — külön-külön pedig nem jelentettek számottévő katonai vagy politikai erőt. A térség tengeri kereskedelmét ebben az időszakban szinte kizárólag az afrikai kontinens északi részén élő föniciaiak (másnéven: punok) birtokolták. Kiválóan képzett hajósaik nemcsak a Földközi-tengert járták be, de eljutottak a világ számos más tájára is és nagyszerű kereskedőik révén nagyon gyorsan gazdagodtak.
A pun városállamok között — valószínűleg földrajzi helyzetének köszönhetően — a mai Tunisz környékén fekvő Karthágó vált a legerősebbé, legbefolyásosabbá. A pun kerekedelmi hegemónia a tengereken és a katonai patthelyzet a kimerült görög városállamok és a perzsa birodalom között jó ideig biztosították volna a térség békéjét, ha időközben nem tűnik fel nyugaton egy új, egyre jobban erősödő hatalom és követel magának egyre nagyobb részt a hatalmas tortából — Róma. Róma terjeszkedésének elsődlegesen gátat szabott a tenger és rajta a kizárólagos úr: Karthágó. Az elkerülhetetlen kenyértörésre három felvonásban került sor, amely pun-római háborúk néven vonult be a történelembe. Az első felvonásban nem sok minden történt: a közönség sósperecet rágcsált, a rómaiak pedig rájöttek, hogy elég nehéz lesz Karthágót a tengeren megverni, inkább a szárazföldön kellene próbálkozni — aztán kölcsönös kimerülés miatt szünet következett. A második felvonás már jóval több izgalmat hozott, mert egy Hannibál nevű, igen tehetséges karthágói hadvezér egy kissé megkeverte a lapokat: i.e. 220-ban úgy gondolta, hogy ő is szárazföldön próbálkozik és 47 harci elefánttal átkelt az Alpokon, azaz a kontinens felől támadott. Igaz, három évbe telt, míg elérte Rómát, de a derék rómaiak ettől úgy megijedtek, hogy csak annyit bírtak kinyögni, hogy *"Hannibal ante portas"*. Egy győzelem azonban még nagyon kevés volt Róma leveréséhez és a punok nem tudták kihasználni előnyüket. Újabb erőgyűjtési időszak következett, míg i.e. 149-ben egy *Cato* névre hallgató római konzul úgy gondolta, hogy ütött az óra: a sarki Közértben vásárolt néhány kiló sót, aztán kiadta a parancsot a római légióknak: "Indulás!" — és azok tényleg megindultak...



Na ez idáig pont úgy hangzott, mintha egy első osztályos (**Inkább osztályon aluli... — CoVboy**) történelemkönyvet olvasnánk — de ez CoV, ahol inkább játékleírás-szerűségek szoktak lenni. A bevezető csak a **Psygnosis** új stratégiai/arcade játékának, a **CARTHAGE**-nak az előzményeit taglalta. A **Psygnosis** játékaira eddig főleg a precízen kidolgozott grafika és zene volt jellemző, de általában nem a szürkeállomány tornáztatásáról voltak híresek (ütni kellett vagy lőni, bonyolultabb játékaikban pedig ütni és lőni is). Most valami egészen újjal próbálkoztak meg: stratégiai játékot dobtak piacra! Persze azért nem tagadták meg a régi énjüket sem és belecsempésztek egy kis arcade-et is, ami körülbelül annyira hiányzott, mint Quasimodora még egy púp — de mindegy...
A szinhely a Karthágót és a körülötte elterülő 20-30 pun várost ábrázoló térkép, amelyen ezüst szinű sisakok jelzik a római légiókat, arany színűek a punokat és kis piros-fehér zászlócskák az — egyelőre — pun városokat. A domborzati viszonyok jelölése egyértelmű, a sárga pontok a városokat összekötő utakat jelölik (a seregek csak ezen tudnak mozogni, de csata idején az egyes egységekkel letérhetünk róluk). A játék célja, hogy új seregeket létrehozva és a római légiókat szétverve megvédjük Karthágó városát (ebből kizárásos alapon mindenki rájöhet, hogy a punokkal vagyunk). Ha az összes seregünket elvesztettük vagy Karthágót elfoglalta egy római légió, akkor vesztettünk. A játék akkor kezdődik, amikor az első római légió partra száll *Thabraca* vagy *Hadrumetum* városánál és rögtön el is foglalja. Az első római légió hajón érkezik (vitorláján szintén ezüst szinű sisakot "visel"), de hamarosan követik a többiek is a szárazföld délkeleti, déli, délnyugati és nyugati sarkából (szóval mindenhonnan). Pun hajó is szokott mászkálni, de ezt nem mi mozgatjuk: Karthágó rendes kereskedelmét bonyolítja és minden egyes alkalommal, amikor befut a kikötőbe, a városban lévő pénz összege 1.000 arannyal növekszik (ennek a nagy részét a város fel is éli a hajó következő érkezéséig, tehát nem árt azonnal magunkhoz venni).

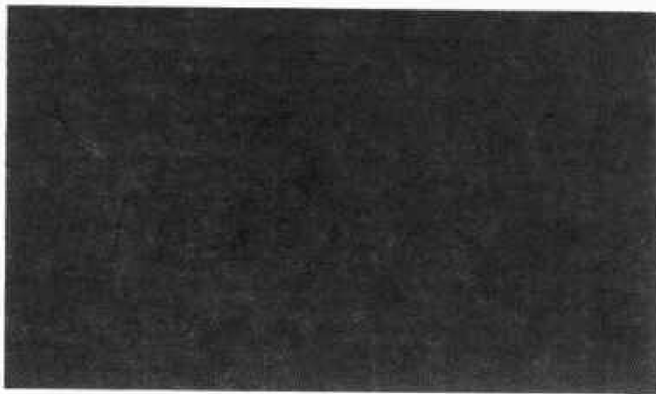
Diogenes szerepe

Számunkra a játék központi figurája *Diogenes*, a hős (nem az, amelyik hősiesen beköltözött egy hordóba — ez egy másik), akinek pozicióját szintén egy arany szinű sisak jelöli, de az más formájú, mint a csapatoké és jobbra néz. Vele tudunk pénzt szállítani az egyik városból a másikba, ő tud új tábornokot létrehozni és nem utolsósorban csak abban a városban tudunk a városban lévő pénzből csapatokat toborozni, amelyben ő tartózkodik. Ez alól kivételt képez Karthágó, ahol csak pénzt lehet felvenni/lerakni, de a csapatokkal nem lehet manipulálni és vezért sem gyárthatunk.
Diogenes kezdetben Karthágóban van. A sisakjára clickelve megjelenik egy ablak, amelyben az érme alatti szám jelzi a nála levő pénzt (kezdetben 500 arany van nála, egyszerre max. 2.990 lehet), a nyilak alatti rész pedig a városban lévő pénz mennyiségét (max. 9.999 arany). A nyilakkal tudunk pénzt felvenni/letenni. Pénz szállítására mindenképpen szükség lesz: mivel a hős sokkal gyorsabban mozog a városok között, mint a hadseregek, célszerű elhozni azokból a városokból a pénzt, amelyekről látjuk, hogy a rómaiak mindenképpen el fogják foglalni; továbbá Karthágótól messzire fekvő városokban is létrehozhatunk hadsereget, amelyek még messze a várostól útját állják az ellenséges légióknak (vagy legalább csata idejére megállásra kényszerítik és az időveszteséget kihasználva át tudjuk csoportosítani a csapatainkat). Az info-ablak NEW ARMY ikonjára clickelve egy új légiót hozhatunk létre (egy új sisak jelenik meg a város mellett) — pontosabban ezzel még csak a parancsnokot neveztük ki, aki a továbbiakban csapatokat vehet fel a jelenlegi városból és a későbbiekben, mint saját légió mozgatható (ez így kicsit elmésen hangzik, de a lényeg az, hogy csak azután tudjuk mozgatni az új sereget, ha valamilyen egységből már van legalább egy darab — tehát csak olyan városban csináljunk új vezért, ahol van felvehető katona az erődben). Az info-ablakok kikapcsolása az egész játék során az ablakon történő jobb clickkel lehetséges.
A hős (és a csapataink) mozgatása hasonló a LORDS OF THE RISING SUN-ban alkalmazott módszerhez: clickeljünk a sisakjára és a gomb lenyomva tartása mellett vigyük a sziluettjét arra a városra, amelybe át akarunk menni (ha a sziluett rajta van, akkor a várost jelző zászló fehér színre vált). **A hőssel csak szomszédos városok között tudunk mozogni** — ha nem ilyet választottunk, akkor a képernyőn HERO NOT IN LOCALITY felirat jelenik meg).
Város kijelölése után következik az arcade-rész, amit joystickkel irányíthatunk a kettes portról. Egy bigát (kétkerekű, kétlóerős harci szekér) hajtunk a két várost összekötő úton. További lóerőket vad kurjongatás és ostorcsatogás közepette a kar felfelé nyomásával tudunk a lovakból kicsiholni, az ellenkező iránnyal fékezünk. Lejtőn egyébként magától gyorsulnak a lovak, az emelkedőn viszont megállnak, ha nem hajtunk (ez adja meg a dolog életszerűségét és egyfajta "szimulátor" jelleget is kölcsönöz...) A feladat roppant bonyolult: az úton kell maradni, de ha lemegyünk, akkor sem történik semmi, csak megáll a szekér. (**Ezt hívják TEST DRIVE 0-nak? — CoVboy**) További nehezítés: ki kell kerülgetnünk az

úton keresztbe fekvő tuskókat. Ez csak akkor lényeges, ha pénzt is szállítunk (a szekér jobb oldalában heverő piros batyu mutatja): ha ráfutunk egy tuskóra, akkor a szekér nagyot zökken és leesik róla egy batyu és 50 arannyal csökken a nálunk levő pénz. Akinek ennyi vérfagyasztó izgalom sem lenne elég, az valószínűleg rettentő boldog lesz annak hallatán, hogy az úton 2-4 római bérgyilkost érhetünk utol, akik szintén szekérrel közlekednek. Ezeket jobbról vagy balról lehet megelőzni, ha hátulról próbálnánk átgázolni rajtuk, akkor a lovaink nyerítenek egyet és megállnak. Előzéskor további arcade-mulatság érkezik á la Ben Hur: a szekerünk tengelyére szerelt pengékkel el kell nyiszálni az ellenfél kerekeit. Véletlenül a római is ezt akarja, de a mi pengénk hosszabb egy kicsivel. Mindig az kaszálja a másik kerekét, akinek a pengéjéről szikrák szóródnak (hátulról próbáljunk támadni, mert közvetlenül egymás mellett mind a két fél kerekei gyengülnek), de ezt jelzi az ellenfél egyre jobban mozgó kereke is. Miután kellőképpen szétszedtük a küllőit a római lehúzódik az útról és mi száguldhatunk tovább. Lehetőleg vigyázzunk a saját kerekünkre, mert több római is vár ránk. Ha a mi kerekeinket szedik szét, akkor a hős kocsija hullik szét és kénytelen stoppal visszamenni abba a városba, ahonnan elindult (ha volt nála pénz, akkor az sajnos településfejlesztési hozzájárulás lesz Róma új építkezéseihez). Tehát lehetőleg arról az oldalról előzzünk, ahol ép a kerék vagy ha mindkettőben nyolcas van, akkor inkább felejtsük el az előzést és hagyjuk, hogy a római szép lassan bekocogjon előttünk a városba. Kellemetlen, hogy közben az idő is telik, azaz a csapatok mozognak.
Miután bekocogtunk a város kapuján, ismét visszakapjuk a térképet. Ha a hős által szállított pénzt itt akarjuk csapatokba fektetni, akkor clickeljünk a sisakjára és tegyük hozzá a nála lévő aranyat a város kincstárához, majd clickeljünk a várost jelző zászlóra, hogy megjelenjen a város infoja.
A felső sorban látható a város neve, majd 5 ikon mutatja, hogy a különféle egységekből (lovasság, gyalogság, íjászok, katapult és elefántok) hány darab van az erődben, hányat tud felvenni valamelyik tábornokunk. Ha a hős a városban van, akkor az első három ikon alatt egy + és egy — jel jelenik meg, amivel újakat vásárolhatunk a városban. Árfolyamok/db: lovasság — 30; gyalogság — 4; íjászok — 15. Katapultot és elefántot nem lehet vásárolni, azok csak úgy "teremnek" (bár elég ritkán). Az érem a város kasszáját mutatja (ebből vásárolhat a hős új csapatokat), ha ráclickelünk, akkor két újabb info jelenik meg a katapultok és az elefántok helyett:
— a FORT COST jelzi, hogy mennyi pénzt vesz el az erődben lévő csapatok zsoldja a városkasszából (értelemszerűen több csapat több zsoldot igényel). Ha a kassza momentán nullán áll, akkor a gyalogosok hajlamosak szép lassan elszivárogni...
— a LOCAL TAX mutatja, hogy a városban mennyi az adó, mennyivel növekszik a kassza időnként (elég gyorsan). Minél több pénz van egy városban, annál magasabb az adó, tehát ha valahol leteszünk valami pénzt és az erődben nincs katonaság (azaz nem kell zsoldot fizetni), akkor a pénzünk elkezd gyorsan kamatozni.
Az újonnan vásárolt csapatok az erődbe kerülnek, ahonnan a városba érkező légiónk felveheti őket (vagy csinálhatunk most rögtön is egyet a hőssel).
Egyébként ha a hőst olyan városba küldenénk, amelyet már elfoglaltak a rómaiak (vagy ott van, amikor a rómaiak elfoglalják), akkor megjelenik egy ablak, amely tájékoztatja az ügyes játékost arról, hogy *Diogenes* sitten van. Ilyenkor a rómaiak hajlandóak 1-2.000 arany váltságdíj fejében szabadon engedni. A kiváltást a program magától elvégzi: levonja a Karthágóban levő pénzből a váltságdíjat (ha nincs egyszerre annyi, akkor vár, amíg a hajó befut) és a hőst jelző sisak ismét Karthágónál jelenik meg.

Csapataink mozgatása

A játék elején egy elég erős légiónk állomásozik Karthágó mellett, de nem árt már rögtön a játék elején gyártatni a hőssel 2-3 újabb tábornokot, hogy a városok között mászkálva újabb seregeket gyűjtsenek (szükség lesz rá...). A légióink mozgatása ugyanúgy történik, mint a hősnél, de nemcsak szomszédos városba lehet küldeni őket, hanem távolabb fekvőbe is (ilyenkor a legrövidebb úton igyekszik a célhoz).
Jobb clickkel a sisakon infot kérhetünk a seregben lévő egységek (nevezzük őket mondjuk "század"-oknak) létszámáról (rómaiakról is!). A pun légiók infoja a képernyő bal, a rómaiaké a jobb felső sarkában fog megjelenni: a szimbólumok jelzik, hogy milyen csapatrészekből áll a légió, a szimbólumok alatti szám, hogy a századok hány főt számlálnak. Ez egyébként csata közben is kérhető (és nem árt kérni). A légió infoja egy másik légióra clickelve vagy a VIEW-menü használatakor eltűnik. Viszonyításképpen: a játék elején a Karthágónál lévő seregünk elég erős, de ennél sokkal erősebb rómaiak is fognak érkezni.
Bal click valamelyik vezérünk sisakján, azt eredményezi, hogy — ha éppen úton van — a légió megáll (ezt jelzi az is, hogy a sisak nem balról, hanem szemből fog látszani). Ezzel egyrészt letáborozhatunk valahol (szükség lehet rá, hogy bevárjuk egy másik légiónkat erősítésnek vagy elzárjuk az utat egy római elől), másrészt csak ilyenkor tudjuk átvenni a közvetlen vezérlést a légióban lévő csapatok felett. Csatához (ld. később) tehát mindenképpen meg kell állnunk, hacsak nem akarunk öngyilkosok lenni. A légiót újra elindítani az utoljára megadott város felé újabb bal clickkel lehet. Nem tudunk megállítani sereget akkor, ha az éppen be- vagy kivonul egy városba ("NO STOPPING WHILE ARMY PASSES BY CITY GATES") — ilyenkor meg kell várni, míg a be/kivonulás lezajlik.



△ ***Érdekes fotótéma: így töltődik a játék...***

Ha egy légiónk megérkezett a kijelölt városba, akkor a sisak a várost jelző zászló **fölé** ugrik. Ilyenkor clickre az erőd képe jelenik meg, ahonnan felvehetjük a városban lévő katonákat a seregbe. A tornyokon lévő — kissé torzra sikerült — zászlók és a számok mutatják, hogy milyen csapatrészből hány embert tudunk felvenni az erődből (a katapultok a bal oldali fal mellett vannak). A vár udvarán levő sátrak a légiónk századait szimbolizálják. Ha valamelyik sátorra clickelünk, akkor megjelenik az infoja és növelhetjük/csökkenthetjük a létszámát a + és a — jelekkel. A DISBAND ikon választása az adott század feloszlatását jelenti és a század létszáma az erődben lévő mennyiséget fogja növelni. Erre csak akkor van szükség, ha két századot össze akarunk vonni. Egy században maximum 99 lehet a létszám, katapultokból mindig csak 1. Ha az erőd tornyára clickelünk, akkor nem hozzáadjuk a benne levő létszámot valamelyik századhoz, hanem egy új századot hozunk létre. A több század azt jelenti, hogy csatában több egységet tudunk külön-külön mozgatni. Ennek a magyarázatára vegyünk egy példát: az ellenségnek 3 db, 10 főből álló lovasszázada van, nekünk pedig 99 lovasunk. Ha a lovasaink egy századba vannak osztva, akkor az majdnem biztos vereség: az ellenségnek csak egy 10 fős csapatát tudjuk megtámadni velük és amíg azzal harcolunk, addig a másik kettő szépen odagaloppozik a vezérünkhöz és baráti alapon lemészárolja; ellenben ha három századba osztottuk őket, akkor biztos a győzelem: mindegyik ellenséges századot több, mint háromszoros túlerővel támadhatjuk meg. Az erőket túlságosan szétforgácsolni viszont nem tanácsos, mert a csata idején kissé körülményes lesz őket mozgatni és támadásuk is gyenge lesz. Ugyanez vonatkozik a légiók erejére is: több kis sereget ugyan több irányban tudunk mozgatni, de semmi esélyük nem lesz velük csatában. Mindegy — azt minden stratéga döntse el maga, hogy hogyan szervezi a légióit...
Fontos megjegyzés: akárhány katona is van egy város erődjében, abszolút **nem fognak védekezni a rómaiak ellen** és azok veszteség nélkül fogják elfoglalni a várost! Tehát ha tehetjük, vigyük el a rómaiak által fenyegetett városokból az összes katonát — ha másért nem, akkor azért, hogy egy másik városban majd átpakoljuk egy másik seregünkbe őket.
Miután befejeztük a csapatfelvételt az erődből, az EXIT választásával térhetünk vissza a térképhez.

Parancsikonok

A képernyő alsó sorában látható a játék kezelési menüje, ami három opciót tartalmaz:

CARTHAGE: Választására megjelenik a játék készítésében résztvett emberkék névsora, valamint egy megjegyzés arról, hogy a játék ugyan fut alap A500-on is, de sokkal egészségesebb memóriabővítővel játszani. (**...különben a t. játékos esetleg elszunyókál, míg a program kirajzolja a térképet** — CoVboy)
A 'H' megnyomása után megnézhetjük a HALL OF LAME-et, ahol klasszikus szobrok jelzik a legjobb játékosokat (akik természetesen a szerzők), a szobrokra clickelve pedig az ered-

ményük részletezését is megvizsgálhatjuk. Ez egyébként az aktuális játék végét is jelenti, a játékhoz visszatérni innen már csak a "Szentháromság" ('**CTRL**'+'**A**'+'**A**') segítségével lehet...

VIEW: A menü bekapcsolása után egy keretet mozgathatunk a térképen, amellyel kiválaszthatjuk a nagyítani kívánt részt. A keret méretét a X2, X4 és X8 ikonokra clickelve változtathatjuk, a jobb oldalon lévő piros szám jelzi, hogy a jelenlegi térkép az eredetinek hányszoros nagyítása. A légiók csapatait, 16-szoros nagyítástól kezdve láthatjuk, kisebbeknél csak a sisakok látszanak. BACK-kel visszaállhatunk az utolsó nagyítás előtt érvényben lévő állapotra, a nyilakkal pedig a térkép nézőpontját fordíthatjuk el 90 vagy 180 fokkal. Erre csatánál lehet szükség, amikor a vezér sisakja takar néhány századunkat. A MAP és a RECENT jelentését fedje jótékony homály — momentán nincs bővítőnk (ez a két funkció csak azzal üzemel), mert hirtelen felindulásból eladtuk... A főmenühöz a VIEW választásával léphetünk vissza.

GAME: SAVE/LOAD-dal játékállást menthetünk külön lemezre, a FASTER/SLOWER ikonokkal pedig gyorsíthatjuk/lassíthatjuk a játékot (max. 10). A NEW választására új játékot kezdünk, GAME-mel pedig visszatérünk a főmenühöz.

A seregeknek parancsokat csak akkor tudunk kiadni, ha a főmenü van az alsó sorban.

Csata

Ha valamelyik seregünk az úton vonulva római légióval találkozik, akkor csata alakul(hat) ki. Nem véletlen a feltételes mód: a vezér csak egy fiktív személy, de ha elvesztjük (valamelyik római század eléri a sisakot), akkor a sereg szétszalad és keresztet vagy valami pun vallási szimbólumot vethetünk rájuk.

Amíg a sereg vonul, a vezér halad az élen és utána a századok, az infoban látható sorrend szerint. Ha látjuk, hogy a közelgő rómaiak megálltak (a sisak hátat fordít), akkor azonnal álljunk meg mi is, mert a római századok már támadnak! Miután megálltunk, kapcsoljuk legalább 16-szoros nagyításra a helyszínt, mert csak így tudjuk a légiónk századai felett átvenni a közvetlen irányítást (ha a sisak takarja a századaink egy részét, akkor fordítsuk el a nézőpontot is). Nem árt egy-egy jobb click mindkét sisakon, hogy lássuk a szemben álló erőket. A légiók századait a csapat fajtáját mutató kis zászlócskák jelölik (jobb clickkel ezekről is lehet egyenként létszámot kérni) és mint az eddigiekből is kiderült, a csatában egyenként irányítjuk őket.

A parancskiadás úgy történik, hogy a század zászlójára clickelünk a bal gombbal, majd a gomb lenyomva tartása mellett átvisszük a célpontra a pointert. A cél nem feltétlenül egy ellenséges század, lehet a harcmező bármelyik pontja is. Ha a századnak már volt kiadva parancs, akkor bal clickre egy sötét vonal jelzi, hogy ő most éppen merre tart.

Mivel a rómaiak mindig a vezért jelképező sisakot fogják támadni, az első dolgunk, hogy a sisak mögül a sisak elé mozgassuk a csapatokat és közben valami épkézláb hadrendet is megpróbáljunk kialakítani (pl: centrumban a gyalogság, mögöttük a lovasság, a szárnyakon a katapultok és az íjászok (lehetőleg valamilyen magaslaton, mert onnan jobban lőnek), a vezér előtt pedig az elefántok biztosításnak. Miután már néhányszor jól elpáholták, a megfontolt hadvezér belátja, hogy jobb, ha nem rohan fejjel a falnak és inkább bevárja az ellenfél támadását (merthogy mindenképpen támadni fog).

A rómaiak elég sablonos támadási módszert alkalmaznak: megindulnak a két részre osztott lovasságukkal és megpróbálják két oldalról megkerülni a századainkat és elérni a vezért — ha a lovasok elakadnak, akkor a gyalogosok és néha az íjászok megindulnak egy tömegben. Első lépés a csatában tehát az, hogy megállítsuk őket. Ha felállt a hadrendünk, akkor az íjászoknak és a katapultoknak adjuk meg céinak a támadó lovasságot — így azok már némi létszámstoppal érkeznek meg a gyalogságunkhoz. Nagyobb lovasszázadok ezen még áttörhetnek, de majd szépen felmorzsolódnak azok is a gyalogság mögött álló lovaságunkon. Ha a lovasságukat kinyírtuk, akkor már majdnem nyert ügyünk van, mert neki már csak lassan mozgó csapatai vannak. Nem kell sietnünk, most már ráérünk... Indítsuk meg az elefántokat, mert ezek ugyan nagyon lassúak, viszont igen hatékonyak gyalogság ellen. Közben vonultassuk fel valamilyen magaslatra az ellenség közelében az íjászokat és a katapultokat, amelyek majd folyamatosan bombázzák onnan az ellenséget, közben indítsuk meg a gyalogságot. A lovasság sokkal gyorsabb, mint a gyalogkakukkok, de ha ezzel rontunk neki az ellenséges vezér körül gyülekező maradéknak, akkor nagy veszteségeket szenvedhetnek — tehát csak azután támadjunk velük, amikor a gyalogságunk is elérte őket. Az sem rossz módszer, ha a vezér körüli sereget meg sem támadjuk a gyalogsággal, hanem valamelyik magaslatról lelövöldözzük őket az íjászokkal. Nemcsak a mi seregünk szalad szét, ha megölik a vezért, hanem a rómaiaké is. Sajnos a vezére védelmére számos csapatot tart körülötte, tehát igen nehéz áttörnünk hozzá (a győzelemhez általában le kell mészárolni az utolsó szálig őket. Nem rossz trükk az sem, ha egy erősebb seregünkkel csatába szállunk a rómaiakkal, míg egy erős lovassággal rendelkező kisebb seregünk hátba támadja: így talán sikerül áttörni a vezérükhöz. Ha valamelyik vezér meghal, akkor a sisakjában egy koponya jelenik meg (ez sajnos ott is marad a játék során, ami elég zavaró lehet a későbbiekben).

Az imént ismertetett recept természetesen csak akkor érvényes, ha valamelyes túlerőben vagyunk. Nem árt megválasztani, hogy mikor vállalunk csatát és lehetőleg nagy túlerővel (akár több sereggel) támadni a rómaiakat. Az ellenségnél jóval gyengébb csapatainkat felhasználhatjuk az ellenség gyengítésére (a sereget ugyan feláldozzuk, de meggyengítjük a lovasságát) vagy lassítására. Ez utóbbira akkor lehet szükség, ha egy római túl közel tört már Karthágóhoz és nem tudunk idejében odaérni egy erős seregünkkel. Ilyenkor a gyenge sereggel játsszuk azt, hogy eléálljuk az utat a római előtt; várjuk meg, míg megáll és támadásra indítja a csapatait; mielőtt elérné a vezérünket, adjuk meg neki célpontnak a mögötte lévő várost és indítsuk el a vezért; ha még idejében elhúztuk a csíkot, akkor a római csapatok beállnak a vezérük mögé a sorba és ők is megindulnak; na most akkor megint megállunk és GOTO 1... Ebben a macska-egér játékban ugyan mi játszuk az egér szerepét, de ezzel a római annyi időt veszít, amennyi alatt még bőven odaérhet egy erős seregünk, ami majd megállítja.

Vigyázat! Csata közben figyeljünk arra, hogy ha véletlenül a sisakra clickelnénk, akkor a program ezt úgy értelmezi, hogy a sereget megindítjuk, tehát a századok parancsai törlődnek és azok elindulnak a vezér felé! Ilyenkor azonnal állítsuk meg a vezért és adjuk ki újra a századoknak a parancsot.

Javasolt stratégia

A játék elején indítsuk meg a Karthágónál álló légiónkat a partra szálló római felé és a hőssel hordjuk át a Karthágóban lévő pénzt a rómaival szomszédos városba. Itt csináljunk egy hadsereget és indítsuk meg ezt is a római felé, de úgy hogy csak kevéssel az erősebb légiónk előtt haladjon. Így majd egyszerre tudják a rómait megtámadni, amelyik a gyenge hadseregünket esetleg megveri, de maga is meggyengülve könnyű préda lesz az erős légiónknak. Miután az első rómait levertük, erőgyűjtés következik: küldjük át a hőst kb. a térkép közepén fekvő valamelyik városba és ott csináljunk vele 2-3 hadsereget, amelyeket elküldünk a déli és nyugati részen fekvő városainkban lévő katonák begyűjtésére — még mielőtt a rómaiak elfoglalnák őket. Közben az erős légióval körbejárhatjuk a Karthágó környékén fekvő városokat és "giga-légióvá" fejleszthetjük — ő lesz majd az ítéletvégrehajtó, aki lemészárolja a "gyűjtögető"-seregek által már megtépázott római légiókat. Ha a hősnek közben nincs semmi dolga, akkor vigyük vissza Karthágoba és a hajó befutásai után azonnal vegyük fel a pénzt (ott úgyis csak eldőzsölnék...). A pénzt vigyük át valamelyik szomszédos városba, ahol majd szépen kamatozik nekünk és újabb lovasszázadokat jelent vagy szükség esetén vésztartalékként szolgálhat. Persze ezt így leírni könnyű — a dolgok úgyis előttetek fognak eldőlni a monitoron , aszerint, hogy hogyan dolgoztok...

Ha elvesztjük az összes hadsereget vagy a rómaiak elfoglalják Karthágót, akkor a büszke római lobogó alatt megtekinthetjük azt a dicsőítő szöveget, ami az ügyes játékosnak dukál: kedélyes vállonveregetés közben megtudjuk, hogy áldásos működésünk eredménye egy nagyrahivatott nép bukása lett és az összes punt eladták rabszolgának. Happy end. Aki viszont győz, az díszvendégként hivatalos lesz Karthágóba, az évente megrendezésre kerülő farsangi Hanni-bálra...

A leírás elején már említettük, hogy a **Psygnosis**tól elég szokatlan dolog egy stratégiai játék. A grafikai kivitelezés a terepnél igazán aprólékos, szép, színes meg minden — az viszont biztos, hogy ha valaki bővítő nélkül játszik vele, az kinövi a nadrágját, amíg a csigalassúságú algoritmus kirajzolja a térképet. Bővítő nélkül a 16-szoros nagyításnál (vagy felette) elforgatva a nézőpontot, a játék hajlamos a kifagyásra (viszont szép sormintákat rajzol, amit már elküldtünk a Burdának meg a Pullinak, hogy ne csak mi örüljünk...). Zene csak az introban van (emlékeztet az 'Ivanhoe' c. film zenéjére) és a záróképnél, az arcade-résznél hallható digi-effektusok pedig inkább komolytalanok, mint jók. Ha már úgyis az arcade-nél tartunk, akkor hozzátennénk azt is, hogy szerintünk teljesen felesleges volt erőltetni ezt a dolgot, mert játék közben már nemcsak unalmas, hanem egyenesen idegesítő. (**Viszont fejleszti a készséget a vulgáris kifejezések generálására — CoVboy**) Nem ártott volna a két játékos választásának a lehetősége sem. Mindezen szépséghibáktól eltekintve a **CARTHAGE** egy nagyon jó stratégiai játék és igen kellemes 4-5 órákat lehet vele eltölteni a monitor előtt.

(Utóirat: Ha a "Tartalom"-ból nem sikerült volna kideríteni, a **CARTHAGE** Amiga játék, tehát teljesen felesleges bárkinek is olyan hirdetést feladni, hogy 64-re keresi kazettán...)

Police Quest 2.

Valószínűleg minden Amigás tarthatatlannak tartja azt az állapotot, hogy a CoV 11. száma óta nem volt egyetlen **Sierra**-leírás sem. Most már elegendő idő állott mindenkinek a rendelkezésére, hogy kiheverje a **LARRY 2.** és **3.** fáradalmait, meg egyébként is **Sierra**-játék nélkül nélkül nem is olyan szép az élet — így tehát éppen ideje egy leírásnak a **POLICE QUEST**-sorozat 2. részéről, ami a **VENGEANCE** (Vérbosszú) alcímet viseli.



A marhaságokra fogékony játékosok nem lesznek túlzottan elragadtatva a **PQ2**-től, mert a **Sierra**-stuffok közül talán ezek a legkomolyabb játékok (már amennyiben lehet ilyenről beszélni a Sierrával kapcsolatban...). A játék főhőse egy *Sonny Bonds* nevű amerikai zsaru, aki *Lytton* városában riogatja a bűnözőket (és a lakosságot). Az első rész hajmeresztő kalandjaiban egyszerű közlekedési rendőrből sikerült a rendőrhierarchia igen magas szintjére felkerülnie: az alvilág királyának, *Jessie Bains*nek eredményes letartóztatásáért detektívként átvette őt a *Lytton Police* gyilkossági osztálya. Mint emlékezetes, a megátalkodott bűnözőt a terhelő bizonyítékok hatására a bíróság rövid (97 évi) szabadságvesztésre ítélte. Azóta *Lytton* városában elcsendesedett az alvilág és *Sonny* életében minden nap csak a hétköznapi rutinmunkát hozza. Egy ilyen unalmas nap reggelén kezdődik a második rész is, ahol nemsokára érdekes hírek zökkentenek ki bennünket a megszokott kerékvágásból...

A kezelést talán senkinek sem kell bemutatnunk, lévén ugyanazzal a szerkesztővel készült, mint az újabb keletű Sierra-játékok. A többiektől eltérés csak az autóba történő ki/beszállásnál ('**F4**') és a pisztoly használatakor mutatkozik ('**F6**'-tal töltjük meg, '**F8**'-cal rántjuk elő és '**F10**'-zel tüzelünk). Mielőtt még bárki lövöldözni kezdene, megjegyzendő, hogy lőni majd a bűnözőkre vagy a céltáblára kell — az oktalanul durrogtató rendőr helye ugyanis egy nyugalmas intézmény legzártabb osztályán van (igaz, hogy az ilyen rendőr híres lesz: a város újságja az első oldalon közöl fényképes riportot a felöttöjét mostanság fordítva viselő zsaru új állomáshelyéről...) Maga a játék nem túl nehéz azoknak, akik játszottak az első résszel és szerencsésen megtalálják a kulcsfontosságú tárgyakat. Kellemetlen azonban az az "újítás", hogy figyelni kell az időzítésre is, azaz lehetőleg minél kevesebb időt eltölteni felesleges dolgokkal. A lazsáló detektívet ugyanis *Hall* kapitány, a gyilkossági osztály vezetője magához rendeli és először súlyos dorgálásban részesíti, második alkalommal pedig szépen kirúgja a rendőrség kötelékéből.

A játék bejelentkezése után szembesítés következik: meg kell mondanunk, hogy a képen látható bűnöző milyen névre hallgat. Ez jótét lelkeknek köszönhetően Amigán ki szokott maradni, de aki IBM PC-n játszana vele (akárcsak a többi **Sierra**-játék, a **PQ2** is eredetileg erre készült el először), annak mindenképpen szerencséje lesz hozzá. Néhány bűnöző: rossz arcú, bajszos alak, fekete ingben — BAINS; még rosszabb arcú, kreol, fókabajszos fickó — MARTINEZ; joghurtképű, sárga pólós férfi — TASELLI; fiatal fickó, világoskék ingben — SIMMS.

A történet akkor kezdődik, amikor a munkába érkező *Sonny* leparkol a rendőrkapitányság udvarán. Az előző részben ugyan egy gyönyörű sportautóval mászkáltunk civil perceinkben, de azóta sajnos a Jóisten megáldott bennünket azzal, hogy együtt kelljen élnünk *Marie* nevű barátnőnkkel. Eddigre már rábeszélt bennünket, hogy elcseréljük egy "érzékenyebb" kis szériaautóra. *Marie*-vel egyébként már találkoztunk az előbbi részben is, ahol néha volt osztálytársunk, néha gyakorló prostituált, néha pedig rendőrségi informátor szerepében tűnt fel. Parkolás után az autó belsejét látjuk, ahol a tapasztalt **Sierra**-játékosoknak egy csomó "LOOK-olni valója" akad. Ezek közül az első helyen áll a kesztyűtartó, mert ott turkálva mindig érdekes dolgok várhatják az embert. Ehhez előbb ki kéne nyitni (OPEN COMPARTMENT). A kesztyűtartóba bekukkantva (LOOK INTO BOX) megtaláljuk az autó forgalmi engedélyét, amelyet nem kell magunkhoz venni, hiszen annak az autóban a helye. Ezenkívül itt van még *Sonny* rendőrigazolványa is, amire biztosan szükségünk lesz (TAKE CARD). Ha ezek után kiszállnánk, akkor ijedten konstatálhatjuk, hogy már most megakadtunk a játékban: vezet ugyan ajtó a rendőrkapitányságra befelé — de azt sajnos zárva tartják. Bejuthatunk úgy is, hogy az autóval elmegyünk a helyszínek valamelyikére: kirohan egy kollégánk, hogy ő is jön velünk, de ő állandóan becsapja az orrunk előtt az ajtót. Viszont a második helyszín meglátogatása után egy villogó lámpájú rendőrautó állít meg bennünket és a járőr közli, hogy *Hall* kapitány azonnal látni akar bennünket. Az épületbe tehát bejutottunk, de *Hall* rögtön azzal kezdi a mondókáját, hogy ha egyszer már megkaptuk a parancsainkat, akkor vajon miért nem azt hajtjuk végre?! (Ki tudja, hogy milyen parancsokról beszél — a lényeg az, hogy ez volt az első letolás és már csak egy dobásunk van a munkanélkülié váláshoz.) Így tehát a bejutás egy másik módozatát választjuk: a kocsiban ülve megnézzük a gyújtáskapcsolót (LOOK IGNITION). Érdekes: mivel éppen most érkeztünk, még benne van a slusszkulcs és a kulcskarikán ezenkívül még egy csomó fontos kulcs (a rendőrség kulcsa, az íróasztalunk fiókjának a kulcsa és a ládánk kulcsa) is rajta függ (TAKE KEYS). Ha a kulcskarika nálunk van, akkor a rendőrség ajtaja sima OPEN DOOR-ral már nyitható.

A rendőrség előterébe jutunk. A bal oldalon levő két ajtó a kábítószer- és a gyilkossági csoport szobája vezet, szemben a tárgyi bizonyítékok leadására szolgáló helyiség rácsos ablaka van, amitől balra az öltöző, jobbra pedig a rablási ügyekkel foglalkozó csoport irodája nyílik. A rendőrség nagyszerű hely egy kalandjátékosnak: egy csomó iroda van, ahol végig lehet vizsgálni az összes berendezési tárgyat a könyvespolcoktól az iratszekrényekig, lehet beszélgetni az ott tartózkodókkal — egyszóval infokat lehet csipegetni. Mivel a használhatóakat mi már felcsipegettük, az adatgyűjtést most kihagyjuk az életünkből (majd a későbbiekben visszautalunk rájuk). Az előtérben LOOK-olva megtudjuk, hogy a rablási csoport ajtajával szemben egy pult látható (LOOK COUNTER), amelyen egy csomó fakk sorakozik. Ide szokták leadni a rendőrök számára a csomagokat és az egyik a mi nevünkre szól. A kulcskarikán lévő egyik kulcs nyitja ezt (OPEN BIN) és egy helyszínelő felszerelést találunk benne (TAKE KIT). Van ebben minden mi rendőr szem-szájnak ingere: nejlonzacskó bizonyítékokhoz; kamera a bűncselekmények helyszínének lefotózásához; gipszpor lábnyomok vételéhez; üvegpipetta vérnyomok begyűjtéséhez; grafitpor, kefe és ragasztószalag ujjlenyomatok vételéhez.



△ ***Ezen a képen semmi érdekes nem látható...***

A szolgálatba álló detektív első útja természetesen az öltözőbe vezet. A berendezés a szokásos (most kivételesen nincs zuhanyzó, amelynek nyitva lehetne hagyni a csapját). Jobb oldalán négy klozett sorakozik, ahol a szolgálatban megfáradt rendőrök néhány nyugodt pillanatot tölthetnek el. Kettőben éppen "nyugszanak" (a benn tartózkodókat lehet kopogással nyaggatni), egynek be van törve az ajtaja (valaki erőteljesebben kopogott) — a negyediket a **QUEST**-ekben már megszokott módon használhatjuk (közben *Frank Sinatra* "Strangers in the Night" c. számát adjuk elő a szomszéd boxokban tartózkodók nagy örömére, illetve saját anyagcserénk serkentésére). Az öltöző nagy részét a rendőrök szekrényei foglalják el, a miénk

közvetlenül a mosdó mellett áll. OPEN LOCKER próbálkozásra ijedten vesszük észre, hogy a szekrényünk számzáras és a program kéri a háromjegyű kódot. A tyúkeszű rendőr a kódokat természetesen mindig felvési valahova, amelyre a legjobb hely egy olyan papír, ami mindig nála van — a rendőrigazolványának a hátlapja (TURN CARD). A kombináció 36-4-12 és már vizsgálhatjuk is a szekrényünk tartalmát. Az ajtón *Marie* fürdőruhás képe található, ami egy nyári kirándulás alkalmával készült a tengerparton és abszolút nem érdekel bennünket. A szekrény további tartalma a szolgálati pisztoly az övvel, bilincsek és két tár lőszer a fegyverhez. Vegyünk mindent fel (TAKE GUN, TAKE AMMO, TAKE CUFFS) és zárjuk be az ajtót (CLOSE).

Sétáljunk át a gyilkossági csoport irodájába. Itt három figura található: *Hall* kapitány bal oldalon hintázik az íróasztala mögött és felváltva hódol két kedvenc szórakozásának, a fagylaltozásnak és a telefonálásnak; a hátsó íróasztal mögött a hallgatag *Pierson* detektív; továbbá egy *Keith* nevű figura, aki a szoba különböző pontjain tűnik fel, de arra nagyon vigyáz, hogy a lábát mindig valamelyik íróasztalra tudja felpakolni. *Keith* lesz egyébként a partnerünk a nyomozásban: a legfontosabb "feladata" az lesz, hogy telefüstölje a járőrautót cigarettafüsttel és állandóan a lábunk alatt legyen. Mindenkivel szóba elegyedhetünk néhány marhaság meghallgatásának erejéig, *Keith* viszont érdekes infot is közöl: úgy hallota, hogy a *Bains* nevű figura, akit tavaly tettünk hűvösre, perújrafelvételhez folyamodott. A szoba berendezése néhány íróasztalból, egy irat- és egy páncélszekrényből, valamint néhány falon lógó dologból tevődik össze. Kezdjük a vizsgálódást mondjuk a fallal, amelyen *Lytton* térképét, két faliújságot, egy térképet és egy kulcstartót találunk. A hátsó részen lógó faliújságon (LOOK BOARD) a legutóbbi céllövészet eredményét látjuk. Azt mutatja, hogy jóval a megszokott átlagunk alatt teljesítettünk. Mivel a rendőr szolgálat közben ritkán iszik, az eredmény okát talán a fegyverben kell keresnünk.

A fegyver vizsgálatára a lőtéren kerül sor (az előtérből jobbra nyíló folyosó végén találjuk). Az üvegfal mögött a célbalövő rendőröket látjuk, az előtérben álló pult mögött pedig *Mills* fegyvermester várja a lődözni vágyó zsarukat. A pultot megvizsgálva (LOOK COUNTER) plusz tölténytárakat és fülvédőket találunk. Az előbbiekkel pótolhatjuk a kilőtt tárainkat, az utóbbiak pedig megvédnek attól, hogy a második lövés után teljesen megsüketüljünk (TAKE EAR PROTECTOR). *Mills* azt mondja, hogy a lőtéren foglaljuk el az egyik üres lőállást, tartsuk be a biztonsági rendszabályokat (tehát a céltáblára lőjünk és ne a többi rendőrre). Lőhetünk annyit, amennyi jól esik, de a lőgyakorlat után vigyük vissza a fülvédőket és a kilőtt tárak helyett is kapunk másikat. Vonuljunk be a lőtér valamelyik üres állásába (ha olyanba akarunk, amiben már vannak, akkor *Mills* beszól a megafonon, hogy ne piszkáljuk a többieket). A lőállásban egy pult mögött állunk, amely alatt üres lőlapok vannak. A falon egy VIEW és egy BACK feliratú gombot látunk: az első a lőállás elé hozza a céltáblát az eredmény megvizsgálásához, a másik pedig a lőlap kicserélése után visszaviszi a céltávolságba. Mindenekelőtt vegyük fel a fülvédőt (WEAR EAR PROTECTOR), különben a második lövésre megsüketülünk (süket rendőrökre nincs szükség *Lytton*ban, tehát a játék véget ér). Húzzuk elő a pisztolyt ('**F8**') és az egérrel vagy a kurzorgombokkal állítsuk be a kellő magasságba. Adjunk le néhány lövést a célra ('**F10**'), majd eresszük le a fegyvert, hozzuk vissza a lőlapot (PUSH VIEW) és nézzük meg az eredményt. A golyók becsapódásának nyomai is mutatják, hogy nem teljesen tökéletes a fegyver beállítása, de a LOOK TARGET is megmondja, hogy merre hord el. Az ügyes rendőr természetesen maga állítja be a pisztolyát (ADJUST GUN), különben később lelövik és akkor csodálkozhat, hogy miért lett vége a játéknak... Megjelenik a pisztolyunk képe és a kurzorbillentyűk mozgatásával egy kis csavarhúzóval beállíthatjuk a függőleges és vízszintes irányzékot. Attól függően, hogy a fegyver merre hord el, tekerjünk néhányat mindkét csavaron. Cseréljük ki a lőlapot (CHANGE TARGET és PUSH BACK), majd adjunk le ismét néhány lövést és vizsgáljuk meg az eredményt. A jól beállított fegyvert LOOK TARGET után a pontszámunk növekedése és a "*...properly alignment*" szöveg is jelzi. A fegyver beállítása a későbbiekben az életünket fogja megmenteni. A beállítás után még lőjük ki a tárat (amíg lövésre CLICK-et nem kapunk), aztán EXIT és menjünk vissza *Mills*hez, adjuk vissza a fülvédőt (GIVE PROTECTOR) és kérjünk a kilőtt tár helyett másikat (TAKE AMMO).

Sétáljunk vissza a gyilkossági csoporthoz, ahol *Hall* kapitány érdekes hírekkel fogad bennünket: *Jessie Bains* megszökött a börtönből és túszként magával hurcolta az egyik börtönőrt is! Hall azt mondja, hogy *Keith*-szel együtt minket bízz meg azzal, hogy nyomozzuk ki *Bains* tartózkodási helyét és minél előbb elkapjuk ezt a szemétládát. Ehhez mindenekelőtt egy fotóra van szükségünk *Bains*ről. A jobb oldalon található iratszekrény tartalmazza a közelmúltban lezárt vagy még folyamatban lévő nyomozati anyagokat (OPEN CABINET). Néhány ismerős név az első részből (többsége már a hullaházban tartózkodik), de minket elsősorban a *Bains*-akta érdekel (BAINS). Normál rendőrségi akta a gyanúsított fotójával, ügyiratszámmal, születési idővel, személyleírással, különös ismertetőjellel, álnévvel és hosszú felsorolással a figura viselt dolgairól (az oldalak között NEXT PAGE paranccsal lapozhatunk). Továbbá — a többi aktától eltérően — egy plusz fotó is oda van gemkapcsozva az aktához (TAKE PHOTO, majd DROP FILE és CLOSE). A fotó ugyan nagyszerűen sikerült a jómadárról — a probléma csak az, hogy a sitten töltött idő alatt a külseje megváltozott, tehát az *old mug shot* helyett egy *new mug shot*ra is szükségünk lesz.

Épp itt az ideje, hogy rápillantsunk a szoba közepén álló íróasztalunkra, amely érdekes dolgokkal vár bennünket, miután leültünk mellé (SIT). Az érdekes dolgok a számunkra érkező üzeneteknek fenntartott kosárka, a telefon és a fiók (na meg a lámpa, amit be lehet kapcsolni és ugyanolyan világos lesz, mint eddig volt). Kezdjük az üzenetekkel (LOOK INTO BASKET): egy idézést találunk a bíróságtól, mert tanúként meg kell jelennünk a *Bains* ellen folyó eljárás perújrafelvételén. Mivel barátunk megszökött, a dolog már idejét múlta, de azért majd tudatják velünk, hogy mikorra várnak... Az események feletti szomorúságunkban temetkezzünk a fiókunk tartalmába (UNLOCK DRAWER), ahol megtaláljuk a tárcánkat (TAKE WALLET) és egy köszönőlevelet *Marie*-től (TAKE LETTER). A pénztárcában (LOOK WALLET) találjuk a rendőrjelvényünket és a rendőrségi azonosítókártyánkat (ID). A levelet elolvasva (READ LETTER) néhány köszönő sort találunk a mi jó öreg barátnőnktől, *Marie Wilkans*-tól, aki nagyon hálás azért, hogy megváltoztattuk az életét. Lehet, hogy néha átmenetileg írástudatlan a lány, mert aláírás helyett hatalmas rúzslenyomat díszeleg a levél alján...

Miután felálltunk az asztalunktól (STAND UP), a faliújság alatt lévő kulcstartón megtaláljuk a rendőrség civil autóinak a kulcsait. Mivel járőrbe természetesen nem a saját autónkkal megyünk, vegyünk magunkhoz egyet (TAKE KEY). A kutatást folytassuk *Hall* kapitány asztalán (LOOK DESK), ahol a feltornyozott papírok közül az egyik felkelti érdeklődésünket. A következő áll rajta:"MIAMI, ICECREAM, PISTACHIO" — ezek a kapitány kedvenc fagylaltjai, továbbá a számítógép titkos adatállományainak kulcsszavai. Már csak egy asztal maradt ki a szórásból: az, amelyiken a számítógép áll (LOOK MONITOR). A PC mellett álló könyvecske egy használati útmutató, ami teljesen megegyezik a többi hasonló tárgyú művel: teljesen érthetetlen a normál földi halandó számára. Ezért *Sonny* inkább az emberiség nagy gondolkodójához, *Murphy*-hez fordul segítségért: "*Jobban működik, ha bekapcsolod!*" — említette egy alkalommal a jeles férfiú és ebben tökéletesen igaza volt (TURN ON COMPUTER). DOS-ban megy a gép, tehát kérjünk róla DIR-t: egy CRIMINAL, egy PERSONNEL és egy SIERRA alkönyvtár várja, hogy megnyissuk őket (CD és <könyvtár> vagy ..). A PERSONNEL a rendőrség személyi állományának adatait tartalmazza és természetesen kódot kér. Rövid próbálkozás után kitalálhatjuk, hogy ez a PISTACHIO és ezután végignézhetjük a személyi állomány adatait. Sok érdekes dolog nincs benne, de ha valaki figyelmesen végigolvassa, akkor később eszébe juthat a *Haines*-nél talált info, miszerint egy dühös horgász letépte a jelvényét és bedobta a folyóba (nem a rendőrt — a jelvényt)...

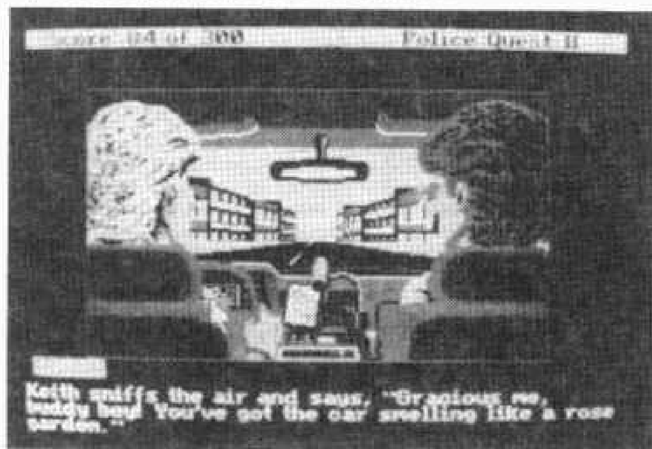
A CRIMINAL alkönyvtár a folyamatban lévő ügyek nyomozati anyagait tartalmazza. 4 újabb alkönyvtár nyílik belőle: HOMICIDE (gyilkossági ügyek), FIREARMS (lőfegyverek), BURGLARY (rablások) és a VICE (további bűnügyek). A HOMICIDE-ot az ICECREAM password teszi hozzáférhetővé és gyakorlatilag ugyanazokat az adatokat tartalmazza, mint az iratszekrény, azzal az eltéréssel, hogy az utolsó ismert lakcím is fel van tüntetve. A VICE alkönyvtárat nyitja a MIAMI kulcsszó, ahol *Marie* barátnőnk is nyilván van tartva és megtudhatjuk belőle jelenlegi lakcímét is (222 W BEACH). Miután eluntuk az adatok közötti turkálást, lépjünk ki QUIT-tel.

Most már éppen ideje, hogy valami hasznos dolgot is műveljünk: mivel *Bains* fotója elavult, újat kell szerezni róla. A börtönökben mindig van nyilvántartás az elítéltekről és egyébként sem ártana körülnézni a szökés helyszínén. Vonuljunk ki tehát a kapitányság udvarára és szálljunk be a bejárat előtt álló kék autóba. Azaz még nem tudunk beszállni: előbb be kell raknunk a csomagtartóba a helyszínelő felszerelést (OPEN TRUNK, PUT KIT). Azután másszunk be az autóba ('**F4**') és *Keith* barátunk is kiviharzik az épületből. Irány a börtön (GO TO JAIL). Utazás közben *Keith* folyamatosan rádiózik a kapitányságnak a helyzetünkről, de beszélgethetünk is vele különféle érdekes témákról: például megkérdezi, hogy egyetértünk-e a feleségével abban, hogy kissé sokat dohányzik?... Esetleg bekukkanthatunk a kesztyűtartóba, ahol *Keith* természetesen egy karton Camel cigarettát tartogat az ínséges időkre...

Ezzel persze csak az időnket pocsékoljuk, viszont az utazást az '**ENTER**'-re telepedve meggyorsíthatjuk egy kicsit (ha számunkra fontos üzenet érkezne, akkor az fehér színű lesz). A börtön parkolójába érkezve *Keith* rögtön elszáguld, hogy végre elszívjon egy szál cigit — a munkát ránkbízza. A falon néhány szekrény található, amelyek funkciója már ismerős lehet az első

részből: a börtönbe nem szabad pisztollyal bemenni még a rendőröknek sem, itt kell hagyni őket (OPEN LOCKER, PUT GUN, CLOSE LOCKER). Az első részben valamelyik elítélt megszerezte tőlünk és szépen lemé磁árolt bennünket — most a barátságos smasszer csak simán elvenné és kérne 5 dollár kávépénzt a szolgálati szabályzat megsértéséért. A szekrények felett egy kamera pásztáz ide-oda, mellette pedig egy hatalmas fémajtó hívogat a belépésre. Sajnos nem nyílik. Ellenben van mellette egy gomb, amellyel beszólhatunk a kezelőnek, hogy ugyan engedjen már be bennünket (PUSH BUTTON, OPEN DOOR). Ő meg kiszól nekünk a megafonon, hogy ugyan mutassuk már fel az ID kártyánkat a kamera felé és akkor talán beszélhetünk a dologról. Rendben (SHOW ID). A smasszer elmondja, hogy *Bains* egy fiatal őrt, *Luis Pate*-et ejtett túszul és *Pate* autóján menekült el. Ma reggelre sikerült összeállítaniuk a *Bains*-aktát — kérjük tehát el (BAINS). Rögtön az elején egy újabb plusz fotó vonja magára a figyelmünket, ami egy teljesen más *Bains*t ábrázol (TAKE PHOTO). Miután lerángattuk az új fotót az aktáról, vissza is adhatjuk, mert ugyanazokat az adatokat tartalmazza, mint a rendőrségi dosszié. Ezután elkérhetjük a *Pate*-ről szóló aktát is, amelyben a felszerelés rész az igazán érdekes: megtudjuk, hogy az ifjú börtönőr felszereléséhez a gumiboton és bilincseken kívül egy .38-as *Smith&Wesson* kézi ágyú is hozzátartozott — tehát *Bains* fegyvert is szerzett! A *Pate*-akta visszaadása után sétáljunk ki az autónkhoz és szálljunk be. Erre *Keith* is előkeveredik valahonnan a csikkhalmok aljáról és továbbgördülhetünk új sikerek felé...

▽ ***Ha Sonny vezet, a város utcái kihaltak***



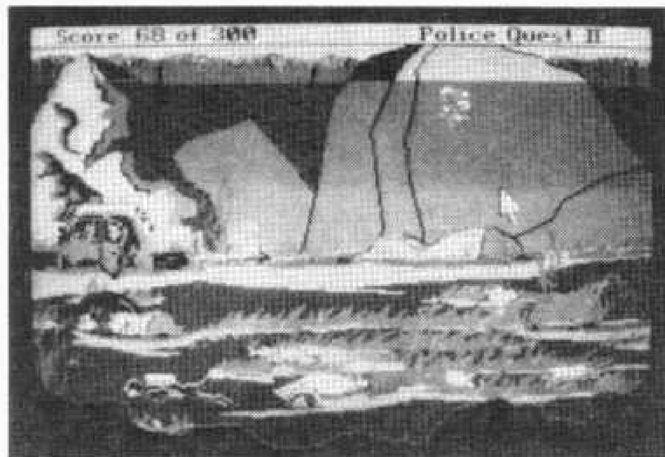
Mivel a főnök *Bains* új fotójára vágyott, siessünk vissza a kapitányságra, hogy eldicsekedhessünk nála új szerzeményünkkel (GO HOME). *Keith* nagyon örül, mert még egy csomó papírmunka vár rá... Vezetés közben arra figyelünk fel, hogy a rádión hirtelen minket hívnak (ha túl sokat szórakoztunk, akkor a minket megállító járőrre fogunk felfigyelni). *Haines* közlekedési rendőr azt jelentette a központnak, hogy járőrözés közben az *Oak Tree Mall*-ban megtalálta a keresett autót (GO MALL). *Haines* jelenti, hogy már jó ideje itt állhat, mert a motor teljesen hideg. *Keith* azzal a javaslattal áll elő, hogy ő most jár egyet, mi pedig csak nyugodtan helyszíneljünk kedvünkre. *Haines* közben szintén elmegy, hogy szemtanúkat keressen az eseményekről. A kék sportkocsi anyósülés felőli oldala nyílik és a SEARCH CAR abszolút nem hoz semmilyen eredméyt. Ellenben a kesztyűtartó hívogatóan tekint ránk és alig várja, hogy egy OPEN és egy LOOK INTO parancs alanya lehessen. Néhány töltényt, egy üres pisztolytáskát és az autó forgalmi engedélyét találjuk benne. Az előbbi kettőt vegyük magunkhoz (TAKE HOLSTER, TAKE BULLETS), mint bűnjelet. CLOSE BOX és CLOSE DOOR — *Haines* majd vigyáz a kocsira, míg bevontatják a rendőrség garázsába. Mire az autó vizsgálatával végzünk, addigra a rendőr is előkerül és egy kövér nőt vonszolva maga után azt kiabálja, hogy *Bains* új autót szerzett. A nő azt állítja, hogy az ő autóját lopta el, tehát nem ártana kikérdezni az autójának adatairól (ASK LADY). Egy fekete Chevy furgon volt, a rendszáma pedig CO35... — a többire nem emlékszik. A kihallgatásból egyelőre ennyi, *Haines* majd bekíséri a hölgyet a kapitányságra további infók gyűjtése végett. Az autónkba beszállva jelentsük a központnak az eseményeket (RADIO). A diszpécser kiadja a járőröknek a körözést a jármű ellen és felhívja mindenkinek a figyelmét, hogy *Bains*-nél fegyver van, tehát óvatosan megközelítendő.
Ezzel meg is volnánk, folytassuk tovább az utat vissza a rendőrségre (GO HOME). Természetesen nem sikerül elvergődnünk odáig: a diszpécser ismét minket hív és azonnal a *Cotton Cove*-ba rendel bennünket, ahol egy kocogó szörnyű eseményeknek volt szemtanúja... (GO COVE). Útközben *Keith* fogadást ajánl arról, hogy a kocogó nő lesz vagy férfi. Labda nélkül futni butaság, tehát szinte biztos, hogy nem férfiről van szó (nyerhetünk vele néhány buckazoidot a társunktól). A helyszínen az erőteljes olasz akcentussal beszélő *Gelepsi* rendőr vár bennünket egy csinos lány társaságában, aki valami nagyon fontosat akar nekünk mondani (ASK JOGGER). Megtudjuk tőle, hogy a folyóparton kocogva vérnyomokat pillantott meg. Amikor megállt közelebbről is megvizsgálni a látottakat, akkor látta, hogy a vérnyomoktól vonszolási nyomok is vezetnek a folyó felé, mellette pedig néhány cipőnyomot is látott. A helyszínt magunk is megnézhetjük, ha a folyó folyásával szemben (vagyis innen balra) sétálunk néhány yardot... Jó, hát akkor tegyünk is így. Persze előbb a jó rendőr magához veszi az autóból a helyszínelő felszerelést (OPEN TRUNK, TAKE KIT) az esetleges nyomok felderítése végett. A bátor *Keith* azt mondja, hogy majd hátulról követ és közben majd fedez bennünket...
Óh, minő kellemetlenség! Az egész olyan hirtelenül játszódott le... Mihelyt kilépünk a bokrok közül, a fák közül egy ismerős alak bukkant elő — míg az emlékezetünkben kutatgatunk, hogy hol is láttuk őt azelőtt, egy .38-as *Smith&Wesson* teljes tára landol a mellkasunkban. Kihunyó öntudatunk utolsó szikráival még érzékeljük *Keith* érkezését, aki erősen csodálkozik a történteken és bánatosan rágyújt egy cigarettára. (**Úgy látszik, a "fedezést" úgy gondolta, mint a "Kutya" újságban hirdető gazdik... — CoVboy**)
Így tehát mielőtt átsétálnánk erre a képernyőre, némi óvintézkedéseket foganatosítunk. Először is töltsük meg a pisztolyt (ha eddig még nem tettük volna), húzzuk elő és lassítsuk le a játékot minimális sebességre. Amikor a másik képernyőre átsétálva megpillantjuk a fickót, azonnal tüzeljünk — ő is lőni fog, de ha megelőztük és a pisztolyunk is jól volt beállítva, akkor mindkét lövés célt téveszt. *Bains* megijed a füle mellett elfütyülő golyótól és úgy dönt, hogy ő inkább távozik arról a helyről, ahol barátságtalan rendőrök lődöznek rá. Miután eltűnt a bokrok közt, az ügyes rendőr felderíti a terepet. Ha a helyszín alsó részén keresgél, akkor abban a hihetetlen szerencsében részesülhet, hogy elüti a fák közül előrobogó fekete furgon...



△ ***Akcióban a nagyon különleges ügyosztály két díszpéldánya. Hát persze, hogy elszalasztották!...***

Mivel gyalog elég kevés esélyünk van utolérni egy száguldó autót, inkább menjünk tovább balra, ahol a folyó mellett megtaláljuk azokat a nyomokat, amiről a lány beszélt. Míg vizsgálgatjuk a nyomokat, megjelenik *Keith* és két slukk között kifejezi abbéli aggodalmát, hogy *Bains* valószínűleg kinyírta a magával hurcolt túszt és bepottyantotta a folyóba. Amíg mi helyszínelünk, addig ő visszamegy a kocsihoz és rádión kihívja a búvárokat, akikre minden bizonnyal szükségünk lesz. Hát akkor kezdjük meg a helyszínelést: vegyünk vérnyomokat az üvegpipettával (TAKE BLOOD); rögzítsük a lábnyomokat gipszmintával (TAKE FOOTPRINT); csináljunk fotókat a helyszínről (TAKE PHOTO). Most pedig boldogan belevetjük magunkat a mező közepén álló kukába, hisz' oly bátorítóan néz ránk (LOOK GARBAGE). Meglepő dolog történik: szemetet találtunk! Persze ha megkavargatjuk egy kicsit (SEARCH GARBAGE), akkor mindjárt eredményesebb lesz a dolog: néhány rongyos ruhadarabra bukkanunk, amelyen a sötét foltok mintha alvadt vérre emlékeztetnének (TAKE CLOTHES). *Sonny* egy kék pólót és egy szürke nadrágot rángat elő a kuka mélyéről, amelyek feltűnően hasonlítanak a rabok által viselt egyenruhákra. Nehezebb felfogású rendőrök számára pedig a póló mellső részére egy névkártyát is rávarrtak (LOOK NAME): *J Bains*.

Most egyelőre nincs más dolgunk, mint várni a búvárok érkezését. Addig agyoncsaphatjuk az időt a bokrok és a fák vizsgálgatásával, továbbá a jobb oldali helyszínre történő átsétálással, ugyanis oda fog megérkezni a merülőcsoport furgonja. A csoport csökkentett létszámmal száll ki: teljes egy személyt számlál. A főparancsnok *Moore* névre hallgat és azután érdeklődik, hogy vajon miért hívtuk ki őt erre az Isten háta közepén lévő helyre? Természetesen azért, mert búvárra volt szükségünk (DIVE). *Moore* azt állítja, hogy nem nagyon szeret egyedül merülni és sajnos momentán ő az egyetlen búvár a környéken. Persze, ha véletlenül lenne nekünk egy merülési engedélyünk, akkor mindjárt jobban érezné magát és már csobbanhatnánk is be a vízbe. Hm, hát ez igazán kellemetlen: ilyen engedélyt sehol sem találunk. Talán azért, mert már rég nálunk van, az íróasztalunk fiókjából felvett tárcában — csak a játék szerzője volt olyan kedves, hogy LOOK WALLET-re csak két tárgyat mutatott meg a tárcából. A harmadik LOOK INTO WALLET paranccsal kerül elő és ez véletlenül egy bizonyos *Sonny Bonds* nevére kiállított elsőosztályú búvárigazolvány. Ha eddigre már előhalásztuk a tárca mélyéről, akkor itt *Sonny* automatikusan fel is mutatja. *Moore* örül a nem remélt kollégának és megkér, hogy várjuk meg, amíg átöltözik a furgonban. Miután visszatért, miénk a pálya: másszunk be a furgonba, ahol egy teljes merülő felszerelés vár bennünket. Gyűjtsük be szépen a búvár felszerelésének darabjait: a sárga békauszonyt (TAKE YELLOW FINS), a gumi búvárruhát (TAKE SUIT), az ólommal bélelt övet (TAKE BELT) és a búvármaszkot (TAKE MASK, TAKE VEST). Már csak egy oxigéntartályra van szükségünk (TAKE TANK) — egy számmal kell jeleznünk, hogy melyikre vágyunk: a szürke tengeri merüléshez szükséges, tehát a sárgák valamelyikét részesítsük előnyben. Vegyük le mondjuk az elsőt, mert merüléskor ez nagy szolgálatot tesz nekünk: néhány másodperc múlva ugyanis kifogy és megfulladván már nincs gondunk a játék további részeiben felmerülő problémák megoldására... A tartály levétele után tehát nem árt rápillantani a nyomásjelző műszerre (LOOK GAUGE) és azt tartsuk magunknál, amelyik 2.200-at mutat. (A víz alatt folyamatosan fogyni fog, szóval nem árt néha ránézni.) Miután kiöltöztünk, csattogjunk vissza a búvárhoz (EXIT). *Moore* gyorsan magára rántja az uszonyait és a maszkját, majd hangos loccsanással eltűnik a folyóban. *Sonny* pedig utána, hiszen a víz alatt a másik búvár abszolút nem fog semmit csinálni.



△ ***Izgalmas aljáték: COUSTEAU QUEST***

Az első dolog, ami a víz alatt magára vonja a figyelmünket, egy autóroncs. Ez főképpen arra jó, hogy felesleges kutatással teljesen kimerítsük a tartályunkat. Inkább a mederfenéken keressük az üdvösséget (LOOK GROUND): az info azt mondja, hogy odalent egy csomó szemét található és sok sikert kíván az esetleges bizonyítékok felkutatásához. Ez alapvetően bunkóság a részéről, mert csak akkor fog LOOK GROUND-nál infot jelezni valamilyen tárgyról, ha éppen felette lebegünk. Ennek a helyszínnek a közepén, a két szikla között egy sárga villanás hívja fel magára a figyelmet (TAKE OBJECT): miután megpucolgattuk a rárakódott moszattól és piszoktól, egy rendőrségi jelvény tűnik elő (ez annak a *Haines* nevű rendőrnek a jelvénye, akitől a feldühödött horgász elvette). A helyszínen találhatunk még számos igen hasznos tárgyat, többek között egy női melltartót, ami *Sonny* nagy szomorúságára egy kicsit már csúszós és nem is a mi méretünk. Így tehát ússzunk át a bal oldali helyszínre. Itt a sziklák között találunk egy összetört üveget, ami teljességgel haszontalan, a bal oldalon viszont két hínárcsomó között egy kis szürke valami vonja magára a figyelmünket (TAKE OBJECT). A tárgyat megvizsgálva megállapítjuk, hogy ez egy házi gyártmányú kés akar lenni (az, amit *Bains* szegezett menekülés közben a túsz nyakának). Valószínűleg így akart megszabadulni a terhelő bizonyítéktól — szerencsétlenségére megtaláltuk és most magunkkal visszük. Ússzunk vissza az előbbi helyszínre és ott tovább jobbra. Itt a legérdekesebb dolog a felső részen fogad bennünket. Miután visszatöltöttük az utolsó kimentett állást, akkor inkább a jobb oldalon levő sziklákra összpontosítsuk a figyelmet (LOOK ROCKS) — ott talán nem visz el bennünket az örvény... Valami van a sziklák mögött! Rángassuk arrébb a köveket (MOVE ROCKS) és egy emberi kéz jelenik meg alattuk. A kézhez tartozó test tulajdonosa valószínűleg nem érzi túl jól magát a sziklák között, tehát vigyük magunkkal (TAKE BODY). Erre *Moore* is előkeveredik valahonnan az aljnövényzetből és segít a hullát kiráncigálni a partra. Szerinte nem túl szép látvány. (Feleljünk neki NO-t és teljesen boldog lesz tőle, hogy a gyilkossági csoport detektívjében még van valami emberi érzés.) A ronda látványt természetesen lefotózhatjuk a családi Mosolyalbum részére, továbbá meg kell vizsgálni (LOOK BODY): egy golyóütötte lyuk van a fejében (LOOK HEAD), a lyuk környékére száradt lőpornyomok pedig jelzik, hogy a halált hozó lövés a fejhez nagyon közel dördült el. Az áldozat torkán lévő karmolások (LOOK THROAT) arra engednek következtetni, hogy a hulla megpróbált védekezni a gyilkosa ellen. Mint látható, nem koronázta siker az erőfeszítéseit... Sétáljunk vissza a furgonhoz, ahol *Sonny* visszaöltözik a normális ruhájába — addig *Moore* majd vigyáz a tetemre. Tegyük be a helyszínelő cuccot a csomagtartóba, majd száljunk be az autóba és szóljunk be a központnak, hogy küldjék ki a halottkémet a folyóhoz (RADIO).

Ezzel itt nincs is több dolgunk, megindulhatunk a rendőrség felé (GO TO HOME). Talán már magától értetődik, hogy megint nem fogunk odaérni: a rádión hirtelen az egyik járőr jelenti a központnak, hogy felfedezte a keresett kocsit és üldözőbe vette. *Bains* észak felé halad a *2nd Streeten*, a repülőtér felé. Az üldözője nemsokára jelenti, hogy a nagy forgalomban elvesztette az üldözött autót. *Keith* idegeskedik egy sort a rádión, miközben az irányt a repülőtér felé vesszük (GO TO AIRPORT). A reptér parkolójában ismerős járgányt pillantunk meg: egy fekete furgon, ami egy alkalommal mintha már megpróbált volna elütni bennünket... Az anyósülés felőli oldal ennél is nyitva van és ide is benézhetünk — bent ugyan nem találunk semmi érdekeset (bár meg lehet próbálni ujjlenyomatot keresni), de mire kimászunk az autóból, viszajön Keith is, aki közben hívott egy trailert az autó elvontatásához. A repülőtér bejáratához egy zebrán juthatunk át. Az óvatlan rendőr nem figyeli a jelzőlámpát és bátran átmenetelne rajta — az ilyen rendőröket persze rögtön el is üti egy arra járó taxi és *Keith* is csak annyit tud kinyögni, hogy szerinte ez a fickó kissé túllépte a megengedett sebességet...

▽ ***Így is lehet taxit fogni — de akkor már minek?***



A megfontolt rendőr viszont észreveszi, hogy a lámpa pirosat mutat. Hiába álldogálunk a járdaszélen zöldre várva, a lámpa nem fog váltani — mindaddig, amíg el nem sétálunk a bal oldalon látható villanyoszlopig, amelyen egy gomb várja, hogy megnyomjuk (PUSH BUTTON). A lámpa most néhány másodpercig zöldre vált és életünk kockáztatása nélkül is átvonulhatunk a másik oldalra. Itt egy virágáruslány próbál ránksózni különféle zöldségeket és miután vettünk tőle egy szép csokrot (BUY BOUQUET), bevonulhatunk megnézni a repülőjáratokat.

Hm, hát a repülőjáratok az Öböl-háborúban folyó események miatt egy kicsit késni fognak — de a következő CoV-ban feltétlenül megérkeznek...

Plus4 sarok

Időlabirintus

Szia CoVboy! Itt van újra Tarzan és az Időlabirintus nevű game! A feladat első pillantásra nagyon egyszerűnek látszik: egy labirintusból kell kijutni benne. Hogy mégsem olyan könnyű a dolog, arra a játék közben mindenki gyorsan rádöbben. A program betöltés után két lehetőséget kínál: az első választásával egy állandó labirintust kapunk, a másodikkal pedig egy bonyolultabb, állandóan változó labirintusba kerülhetünk (ez utóbbi választása után az első lehetőség elvész, ha valaki akar, akkor újra tölthet). Indulhatunk?
A képernyőn az utcákat látjuk magunk előtt, bal oldalon alul pedig az erőnk olvasható le (ez kezdetben 500 egység). Itt alul fogjuk látni majd a kulcsot is, ha már sikerült megszereznünk. A játékot a kurzornyilakkal lehet irányítani. Mivel a labirintusnak mindig csak egy kis részét láthatjuk a képernyőn, lehetőség van az 'S' billentyű megnyomásával térképet kérnünk. Ezért sajnos erővel kell fizetnünk, méghozzá igen borsos árat. Ha valamerre megmozdulunk, néha egy kicsit ki fogunk zökkenni a megszokott képből. Nem, nem halunk meg, csak összetalálkozunk valakivel vagy valamilyen "egyszerűbb" feladattal. Ezek a dolgok teljesen kiszámíthatatlanok és a labirintusban dúló idővihar befolyásolja őket. Lehet, hogy visszakerülünk az ókorba és Arisztotelésszel találkozunk, de közvetlenül utána meggyűlhet a bajunk Maccientoval, a maffiafőnökkel is.
Életünket nemcsak ezek a feladatok teszik boldoggá: a labirintus kapuját sajnos becsukták előttünk, így tehát ha ki akarunk innen jutni (és mi másért játszanánk a játékkal?), meg kell keresnünk a kulcsát. Pontosabban nem is a kulcsot kell megkeresnünk, hanem a kulcshordozót. A helyzete állandóan változik, de Arisztotelésztől megtudhatjuk a pontos tartózkodási helyét. Ilyenkor 10 másodpercig az erőnk csökkenése nélkül szemlélhetjük a térképet. A kulcs hordozója természetesen nem fogja merő szeretetből ideadni nekünk a nála lévő becses darabot. Egy feladatot fog feladni nekünk: ha ezt jól teljesítjük, megkapjuk a kulcsot, ha nem, akkor megint meg kell keresnünk. Ha megvan a kulcs, akkor irány a kijárat, ahol a változatosság kedvéért egy újabb feladat vár bennünket: be kell írnunk egy kódszót. Ezt a játék során szedhetjük össze: az egyes feladatok megoldásakor az elismerés mellett néha egy-egy betűt is kapunk. Ezekből kell majd kiraknunk az ajtó kulcsszavát. Erre azért valószínűleg mindenki rájöhet magától is, ha egy kicsit is megerőlteti a nyakán levő nyúlvány tartalmát...
Üdvözlettel:**Szabó István** (Tarzan of Terrorists), Balmazújváros

---

Platina

Elsősorban a PLUS4-sarokba írok, de azért szeretném elmondani a véleményemet az új sággal kapcsolatban is. (**Jó. Akkor ugorjunk — CoVboy**) Most már a tárgyra térek és leírom nektek a **PLATINA** c. programot.
A kerettörténetet a programban mindenki elolvashatja, ismertetőmmel csak segítséget szeretnék nyújtani azoknak, akik nem tudnak játszani a játékkal. A játék 16 pályából áll és minden pálya két részből tevődik össze: egy ügyességi és egy logikai részből. Az ügyességi részben egy golyót (platinát) irányíthatunk. A képernyő alján láthatjuk adatainkat: bal szélen a paramétereket, középen az energiánkat, jobb szélen pedig az életeink számát jelző — kezdetben három — golyót. A 'tűz' gomb megnyomásával változtathatjuk a paramétereinket. A gravitációs paraméter változtatása például azt jelenti, hogy csökkentésével nagyobbat ugorhatunk, ha egy ugrató mezőre érkezünk. Ha már állítottunk paramétert, akkor a következő állítás csak azután lehetséges, miután találtunk vezérlőkártyát. Ezeket a pálya egyes mezőin lehet összeszedni. Az ügyességi játék célja, hogy megtaláljuk azt a mezőt (nagy téglalapban kis téglalap), amelyekről a szállítórendszerbe jutunk.
A szállítórendszer a pályák logikai része. Itt megvalósulhat mindenki gyerekkori álma, ugyanis a képernyőn sok-sok vonatot és sok-sok vagont lehet látni. Itt nem egy golyót, hanem egy-egy szerelvényt tudunk mozgatni és a kis vagonokban tudjuk szállítani a platinát. A cél az, hogy a platinát tartalmazó vagont az OUT feliratú mező fölé (alá) jutassuk. Ha sokat tötyörgünk, akkor elfogy az energiánk. A golyót úgy tudjuk egy másik kocsiba átrakni, hogy megadjuk a kívánt irányt (fel vagy le). A platinát azonban csak abba az irányba tudjuk átrakni, amerre a nyíl mutat. (...) Nagyon szívesen: **Somogyi Tamás**, Tata (**Óh, úgy látom, már meg sem kell köszönni... A "térkép" a logikai pályák megoldásával a következő számban lesz, mert mostanra bőven elég lesz ennyi térkép — CoVboy**)

Hollywood Poker

Ezt a pókerprogramot 1987-ben készítette egy német társaság, amit a játék elején megtudhatunk, ha elolvassuk a bevezetőt. '**SPACE**' után kezdődik a játék. A képernyő felső részén az aktuális hölgy látható nagykabátban. A játék célja, hogy elnyerjük a pénzét és ruháit ledobálva kénytelen legyen felfedni bájait. Akinek egyébként nem akarózik végigjátszani a játékot, a ruha nélküli hölgyeket megtekintheti a SUPER SEXY GIRLS FROM HOLLYWOOD POKER c. demoban (már amennyiben ez a birtokában van).
Pókerezni valószínűleg mindenki tud (hagyományos ötlapos), tehát csak a játék kezelését ismertetem. A képernyő bal alsó részén láthatjuk a kártyáinkat, a POT felirat mutatja a bank állását, azaz a jelenlegi partival ennyi pénzt lehet nyerni. YOU jelzi a lány pénzét, ME a mienket. Ha mi kezdjük a hívást, akkor BET választásával tudjuk 5/10/15/20/25 dollárral emelni a bankot, STAY-jel passzolunk (vagyis átadjuk a hívás jogát), DROP-pal pedig eldobhatjuk a kártyáinkat. Ha a lányon a hívás sora, akkor RAISE választásával emelhetjük a tétet, CALL-lal pedig tartjuk a hívást. Kölcsönös passzolásnál újraosztás következik. Ha valamelyik fél nem emel tovább, csak tartja az ellenfél hívását, csere következik: '**SPACE**'-szel lefordíthatjuk a cserélni kívánt lapokat (akár öt lapot is cserélhetünk). '**RETURN**' után megkapjuk az új lapokat és a program jelzi, hogy milyen kombinációnk van (YOU HAVE A ...). Ezután ismét lehet hívni, passznál vagy a hívás tartásánál a program a két kombinációból értékeli, hogy ki nyerte a bankot és következik az új leosztás. Vigyázat, ha egyik félnek sincsen semmije, akkor az viszi el a bankot, aki utoljára emelt. A lányok hajlamosak a blöffölésre, de nagy hívásokkal őket is át lehet verni és eldobják a lapjukat. Miután a lány kifogyott a száz dollárjából, egy újabb százasért cserébe leveti az egyik ruhadarabját. Ha már nincs mit levetnie, akkor I HAVE NO CLOTHES LEFT üzenetet küld és kezdhetjük elölről egy másik lány levetkőztetésével. (**Ebben a hidegben? — CoVboy**) **Molnár István**, Gyomaendrőd

---

Treasure Island

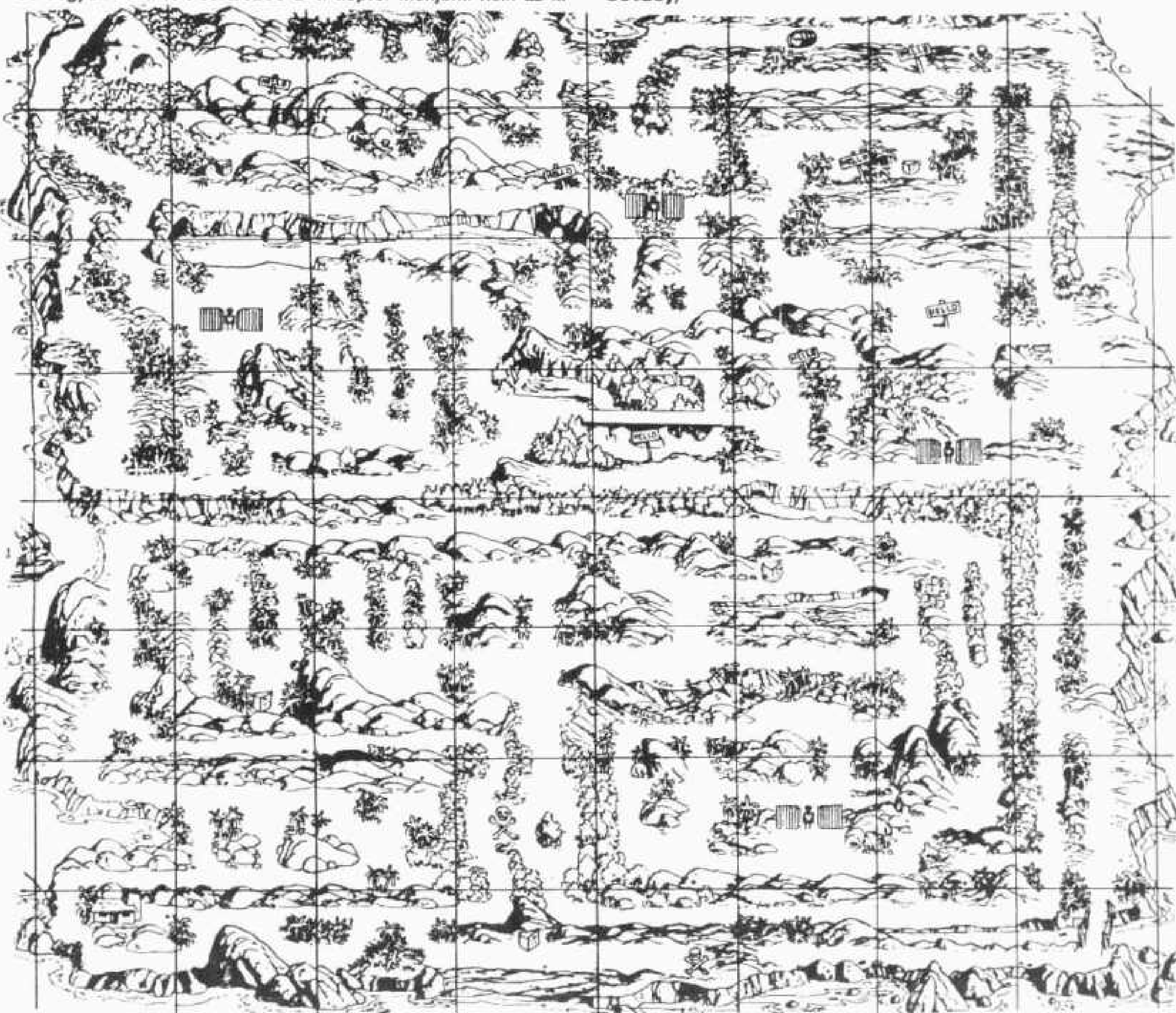
Hi CoVboy! Végre rászántam magam az írásra. PLUS/4-es vagyok, nemzeti kisebbség, úgyhogy követelem kis szolid levelem berakását a Commodore Világ c. sajtótermékbe. (**Legyen akaratod szerint, ha már ilyen szépen rábeszéltél... Egyébként is a kisebbségeket mindenhol a tenyerükön szokták hordani — CoVboy**) Az alábbiakban arra vetemedek, hogy a Plus/4-re készült TREASURE ISLAND programról küldjek neked néhány sort. A játék egyébként a "Kincses sziget" c. regény alapján készült.
Először is javaslom, hogy töltsük be a játékot. (**Nem lesz úgy túl könnyű? — CoVboy**) Indítás után egy egészen jó introt láthatunk, amiből megtudhatjuk, hogy CBM+MR MICRO LTD

MCMLXXXV G DUDDLE N W E S SCORE 000%. Miután ilyen okosak lettünk, dugjuk be a joystick-ot valamelyik portba (például a 2-be). Az említett tárgyon van egy piros gomb. Nyomjuk meg. Nagyszerű: a muzsika elhallgat, a kép eltűnik és elénktárul egy csodás tájkép. Körös-körül a végtelen tenger egy cápauszonnyal és egy megzavarodott iránytűvel. A part szélén egy elmebeteg úr kaszálja a füvet, felette hegyek és pálmafák. Közöttük a főszereplő (Jim) hétvégi háza. Mellette pedig maga Jim.

Puff! Közben elkészült az ebéd és ki kell kapcsolni a gépet. Az ebéd befejezése után jöjjünk vissza és folytassuk onnan, ahol abbahagytuk. (**Meglepő intermezzo... — CoVboy**)

Joystick tízszer jobbra és átérünk a második pályára. Látnivalók: 5 db hegy, 2 db pálmafa, 1 db ámbrás cet, 1 db kaszáló bácsika. Óh, milyen szép tőre van! Menjünk oda hozzá és kérdezzük meg tőle, hogy mennyiért adja. Menjünk jobbra a bal alsó hegy első kis kidudorodásáig. Csúnya, rossz bácsi! Hát nem megdobott a tőrrel?! Menjünk gyorsan le, hogy megússzuk a dolgot és felvehetjük a tőrt is. Ezután 10-szer balra és 12-szer fel, le a kép aljáig és balra 15-ször. Tűz! Az első képen a bácsi megmurdelt. SCORE 001%. Vissza 2-re. A kaszáló bácsi rendes lett, most már nem bánt. Menjünk tehát neki. Az eredmény: —1 élet a javunkra. Tehát inkább ne menjünk neki, menjünk inkább a kép elejétől 10-szer jobbra, 20-szor fel, 40-szer jobbra, 20-szor le, 8-szor jobbra és 3. kép. 3 db bokor, 1 db cápauszony, 3 db hegy, 8 db pálmafa, 1 db tőr. Ne számoljuk a lépéseket, de vegyük fel a tőrt és tovább a 4. képre. Menjünk neki az itt látható kerek izének. Jé, ez valami kaja. SCORE 004%. Át az 5. képre, ahol van egy ritka ronda koponya és egy tőr. A tőrt most ne vegyük fel, mert egyszerre úgyis csak 1 db lehet nálunk. Vissza az első képre és ott fel, ameddig csak tudunk. Itt van egy kaszáló bácsi, tehát menjünk az első pálmafa közepéig és onnan tűz. Bácsi megdöglött, SCORE 005%. Ez volt a 6. kép, most menjünk vissza az 5-re. Vegyük fel a tőrt és vissza a 6-ra, mert elfog a Vatra. Tovább a 7. képre és ott egy újabb kaszáló bácsi. Bácsi nem bánt, tehát mi se bántsuk őt, hanem tovább jobbra a 8. képre. Van itt egy tőr, de ne vegyük fel, hanem vissza a 7-re. Jobbra az első lyuknál fel, aztán el a jobb oldali pálmáig. Fájór, bácsi konyec, SCORE 006%. Éljen és vissza 8-ra. Vegyük fel a tőrt és a 7. képen fel és balra, a 6. képre. Balra végig, majd fel és ezt a szakaszt már el is felejthetjük. Itt is egy bácsi van, ezúttal fent. Menjünk jobbra és még egy bácsiba botlunk. Jajaj, menjünk vissza a 9. képre és támadjuk meg a vén kaszást alulról. Néhány oktávval magasabb lett a hangja + elhunyt. Fel, fel! A 10. képen egy HELLO feliratú tábla köszönt, plusz egy tőr...

Itt abbahagyom, mert fogadtam a haverommal 100 ruppóba, hogy itt abba tudom hagyni. Innen tehát boldoguljon mindenki saját belátása szerint. Mellékelek azért egy térképet és egy poke-ot (reset után POKE 4097, 1 és SYS 4109), amelyek segítségével talán könnyebb lesz végigjátszani a játékot. Jó mulatást! **Győre András** (Lamersoft Ltd), Budapest (**Az egzotikus nevű szerző pattogó leírása. Kösz. Honnan a térkép? — CoVboy**)



SPIKY HAROLD 2.

(Szabó Sándor, Mezőberény)

Plusz életek: 1,3,25,27 szobákban
Titkos ajtó 29 — 12 és 16 — 32 szobák között
Home: 16



TökösMákos

FIGHTER BOMBER (64)

(Mielőtt még valaki tollat ragadna: ezt a leírást még tavaly nyáron kaptuk. Idáig azért nem közöltük le, mert az 576 első száma már foglalkozott a játékkal. Most azért kerül ide, mert már számtalan olyan levelet küldtetek, amelyben arról érdeklődtök, hogy mikor lesz már leírás a BOMBER-ről... **— CoVboy)**

CoVboy! (Remélem nem baj, hogy ceruzával írunk?) **(Nem. A nyomtatás úgyis tintával történik — CoVboy)** "Itten" küldöm a leírást, a FIGHTER BOMBER-ről! Indítás után bejelentkezik a pilóták névsora. Egy nyíl jelöli az aktuálisat, amelyet a joy-jal tudunk föl-le mozgatni. '**SPACE**'-szel lehet nevet beírni, '**RETURN**'-nel pedig indítani a bevetést. Ha új pilótát indítottunk, akkor megjelenik a következő kép, ami egy gyönyörűen megrajzolt F-111-es vadászgépet ábrázol.

A képernyő alján néhány ikon látható. A nyilakkal tudunk a repülőgépek között válogatni, összesen négy van: F-111, TORNADO, MIG 27, PHANTOM F4-E. A 3D ikont választva a gépet láthatjuk 3 dimenzióban forogni. A SELECT"felirattal tudjuk a gépet a "magunkévá tenni". Az INFO-t választva rövid információt kapunk az aktuális gépről. Ezek a következők lehetnek:

PANAVIA TORNADO IDS: A Brit Királyi Légierő (RAF) hadrendjébe tartozik (**Azonkívül a németbe és az olaszba, lévén közös NATO-fejlesztés — CoVboy**), általános vélemény szerint a világ egyik leghatékonyabb bombázó/csapásmérő repülőgépe. Mint változtatható szárnyállású repülő, a Tornado arra hivatott, hogy alacsony magasságon, nagy sebességgel behatoljon az ellenség légterébe.
Max. felszálló súly (fegyverekkel): kb. 8930 kg; Max. seb. nagy magasságban: 2.2-szeres hangsebesség (Mach); Max. seb. "tengerszinten": 1.2 Mach; Szolgálati csúcsmagasság: 50.000 láb (kb 20.000 m); Hatótávolság: Nincs nyilvánosságra hozva; Hatósugár teljes felszereléssel: 263 mérföld; Felszálló táv: kb. 1.160 m

McDONNELL DOUGLAS F-4E PHANTOM II.: A Phantom egyike a kiváló sugárhajtású vadászoknak, és a **BOMBER**-be (mármint ebbe a játékba) azon vadászok jelképeként került be, melyek neve mellett ez áll: "Az akciót sikeresen végrehajtotta". Az F-4E, mely a vietnami háború eredménye, a Phantom csapásmérő változata, és a mai hightech követelmények mellett is félelmetes fegyver maradt. M-61-es gépágyúval felszerelve, king repülési tulajdonságaival, még ma is fontos szerepet tölt be sok állam légierejénél.
Max. felszálló súly kb. 7200 kg; Max. seb. nagy magasságban: 2.27 Mach; Max. seb. tengerszinten: 1.1 Mach; Szolg. csúcsmagasság: 60.000 láb; Hatótávolság: 2.660 mérföld; Felszálló táv: kb. 1.200 m; Harci hatósugár: Hát ez itt elmaradt.

GENERAL DYNAMICS F-111F: Az F-111 a világ első működőképes változtatható szárnyállású harci repülőgépe. A repülő szerkezettel és elektronikával kapcsolatban felmerülő kezdeti problémák ellenére ez a típus vált az egyik legkitűnőbb hosszútávú bombázóvá az US AIR FORCE-nál. Az F-111 éles bevetésre került Vietnamban, és Líbia felett is 1986-ban.
Max. felszálló súly: kb. 14.175 kg; Max.seb. (megfelelő magasságban): 2.2 Mach; Max. seb. tengerszinten: 1.2 Mach; Szolgálati csúcsmagasság: kb 24.000 m; Hatótávolság: 2925 mérföld; Felszálló táv: kb. 1200 m

MIKOYAN-GUREVICH MIG-27 Flogger D: A MIG-27 (NATO kódneve Flogger) együléses hangsebesség alatti, alacsony magasságon használt támadó repülő. A MIG-23-as vadászból fejlesztett MIG-27 döntött, kacsacsőr formájú orr (Hát ez a képen nem látszik!) a pilótának maximális kilátást nyújt a terepre alacsonytámadás esetén.
Max. felszálló súly (fegyverek nélkül) 9920 lbs (saccolt) kb 4460 kg. A repülő súlyát valószínűleg azért a fegyverek súlya nélkül adták meg, mert azok ismeretlenek. A repülő súlyát is csk saccolni tudják (Lám-lám a CIA sem olyan ügyes, mint ahogy a James Bond filmek mutatják.)
Max. seb. nagy magasságban: 1.6 Mach; Max. seb. tengerszinten: 0.95 Mach; Szolg. csúcsmagasság: kb. 19.600 m; Hatótávolság: nincs nyilvánosságra hozva; Felszállóút: kb. 1 km

A nekünk tetsző repülő kiválasztása után ellenséget kell választanunk, amelyek a következők lehetnek: MIG-29 FULCRUM, F-14 TOMCAT, F-5E TIGER II. Felül az utoljára kiválasztott gép képe látható. A SELECT ENEMY felirattal tudunk továbblépni (az ellenség az a gép lesz, amit utoljára kiválasztottunk). Ha véletlenül SELECT-eltünk, akkor '**RUN/STOP**'-pal visszaléphetünk.

Némi töltögetés után bejön a PILOT LOG képernyő, amelyen szemügyre vehetjük az eddigi eredményünket. A feliratok a következők: a pilóta neve, repülőgépe, hány akcióban indult, hány akciót teljesített, megsemmisített célpontok száma, lelőtt repülők száma.

Tűzgomb után a lehetséges küldetésfajtákat tartalmazó menü jön be, amelyek — a gyakorlás kivételével — egyenként két akciót takarnak: FREE FLIGHT: Gyakorló repülés; COVERT: SLEEPER, BRIDGE END; TACTICAL: NAVARRONE, AXE ATTACK; STRATEGIC: BIG BIRD, MOLE STRANGER; OFFENSIVE: BROKEN ARROW, FINAL FRONTIER

Ha nincs teljesített akciónk, akkor csak az első kettő választható! Az akciók leírásai a következők:

FREE FLIGHT: Gyakorló repülés végtelen municióval. Minden célpontot kijelez a gép, amikor megsemmisíthetünk. ON RUNWAY: a kifutópályáról kell felszállnunk, AT 30.000 FT: 30.000 láb magasságban repülve kapcsolódunk be a repülésbe; OVER BRIDGE: egy híd közelében kezdjük a repülést. Megsemmisítését gyakorolhatjuk. LINED UP: leszálláshoz készülődve. Itt gyakorolhatjuk be a leszállási manővert.

SLEEPER/COVERT: A hírszerzés szerint egy terrorista csoport táborozott le a hegyek között 60 mérföldre nyugatra légibázisunktól. A bázis lerohanását tervezik. A terep adottságai nem teszik lehetővé a kommandó akciót — légitámadás javasolt. Alacsony megközelítés, és bombatámadás. Befejezés: Visszatérés a repülőterünkre. Célpont: Command Tent.

BRIDGE END/COVERT: Az ellenséges csapatok hidat foglaltak el 155 mérföldre nyugatra az Elsworth légibázistól. A hidat meg kell semmisíteni, hogy megakadályozzuk a hídfőállás kiépítését. A hidat egy tőle 15 mérföldre lévő rakétaállás fogja védeni. Elsődleges a rakétaállás elpusztítása, hogy a hidat zavartalanul a támadhassuk. Befejezés: visszatérés a repülőterünkre. Célpont: Bridge és Sam Site.

NAVARRONE/TACTICAL: A hírszerzés jelenti, hogy ellenséges tankok találhatók a szövetséges csapatok állásainak közelében. Fedezi őket egy rakétaállás, és kapcsolatot tartanak egy radarbázissal. Elsődleges célpont a radarbázis. A másodlagos célpontok megsemmisítésének sorrendje tetszés szerinti. A rakétaállás megsemmisítése esetén egy hatperces számláló indul el. Ennek lejárta előtt meg kell semmisíteni a tankokat Rapid város közelében. Ha az idő lejárna, akkor értékelésnél (ld. később) az OUT OF TIME feliratot láthatjuk. Ilyenkor az időgyorsítás nem működik. Befejezés: leszállás a repülőterünkön. Célpontok: Radar Site, Ground Forces és Tank.

AXE ATTACK/TACTICAL: Három irányú támadás fenyegeti Rapid várost. A front északra helyezkedik el. Három tankcsapatot jelentettek. Az ellenség egy radarbázist használ, hogy kapcsolatot tartson a légierejével. Javasolt ezt elsőnek megsemmisíteni. Befejezés: leszállás a repülőterünkön. Célpontok: Radar Site és 3 db Ground Forces.

BIG BIRD/STRATEGIC: Dél-Dakotában az ellenség kommunikációs hálózatot épít ki. Ha a három raktárat felfedeztük, mind a hármat el kell pusztítani, a sorrend nem számít. Vigyázat! Minden raktárat légvédelmi rakéták védenek. Befejezés: visszatérés a repülőterre. Célpontok: 3 db Aerial.

MOLE STRANGER/STRATEGIC: Ez egy hosszútávú akció. Próbálj alacsonyan repülni, hogy a felfedezést elkerüld. Mindent meg kell semmisíteni. Ha a hatperces számláló elindul, akkor azon belül végre kell hajtanod az akciót és leszállni a repülőtereden.

BROKEN ARROW/OFFENSIVE: Az ellenség lőszerraktára a domb mögött a cél. Ezt kell először megsemmisíteni, hogy a légi támadást elkerüld. Minden célpontot meg kell semmisíteni. Meg kell semmisíteni az "Ördög Tornya" melletti raktárat is. (Az "Ördög Tornya" egy különös alakú, hatalmas sziklaképződmény.) A reptér közelében egy rakétakilövő áll, ezt is semmisítsd meg. Befejezés: leszállás a repterünkre. Célpontok: Aerial (+Sam Site), Command Tent és Sam Site.

FINAL FRONTIER/OFFENSIVE: Ez az utolsó akció. Mindent meg kell semmisíteni. Készülj fel rá, hogy minden visszalőhet. Ha már eljutottál idáig, ezt kár lenne elrontani! Célpontok: 2 db Sam Site, Radar Site és Ground Forces.

Ha kiválasztottuk a nekünk tetsző akciót, egy térképet látunk. A SOUTH DAKOTA felirat első "A" betűje alatt (a folyókanyarulatnál) egy négyzet jelöli a repterünket (a többi akcióban is ez). A célpontokat (ezek is négyzetek) vonalak kötik össze. Ez a tervezett repülési vonal. A kép szélén látható feliratok:

MISSION TEXT: Az előbb volt róla szó.

TARGET INFO: Ezt választva a képernyő tetején megjelenik a SELECT TARGET FOR INFO felirat. Ha ezután a nyilat rávezetjük egy célpontra és megnyomjuk a tűz gombot, akkor megjelenik a célpont neve. Ezek lehetnek: Command Tent: parancsnoki sátor; Sam Site: rakétakilövő állás; Bridge: híd; Radar Site: radarállomás; Ground Forces: földi csapatok; Tank: az!; Aerial: valami raktárféleség.

Az EXIT-et választva lépünk tovább a repülő felfegyverezéséhez. A képernyő bal oldalán egy halom szöveg látható: AUTO ARM: Erre a gép magától felfegyverzi a repülőt; CLEAR: Az összes fegyvert leszedi a repülőről; END: továbblépés. Természetesen a repülőt mi is felfegyverezhetjük. Alul középen látjuk a fegyverképernyőt. A nyilakkal tudunk választani a fegyverek között, az INFO-val rövid ismertetést kapunk róluk.

AIM 9L Sidewinder: Típus: hőkövető levegő-levegő rakéta (repülők ellen); Súly: 88 kg; Sebesség: 2.5 Mach 2.2 mp alatt (kicsit gyorsul!); Hatótáv: 11 mérföld (19 km)

Freefall Bomb: Típus: általános célú, szabadesésű bomba; Súly: 450 kg; Sebesség: szabadesés; Hatótáv: a kioldási magasságtól függ; Töltet: hatékony robbanóanyag (Pontos megfogalmazás!)

AGM65 Maverick: Típus: automata vezérlésű levegő-föld rakéta (földi célpontokra); Súly: 289 kg; hatótáv: 45 km

Ha MIG 27-tel repülünk, akkor mások a fegyverek:

Freefall Bomb: Megegyezik az előzővel.

Rocket Pod: Típus: nem irányított rakéták tárolója Max. töltet: 16 db 57mm-es rakéta (Amerre kilőjük, arra megy.)

AA-8 Aphid: Típus: hőkövető, levegő-levegő rakéta; Sebesség: 3 Mach; Hatótáv: 6.3 km

A-57 KERRY: Típus: automata irányítású levegő-föld rocket; Súly: jó nehéz!; Sebesség: 3 Mach; Hatótáv: kb. 12 km.

Ha nyilakkal kiválasztunk egy fegyvert, akkor a jobb alsó szélen lévő repülő felfüggesztési pontjai közül elkezd villogni néhány. A képen látható fegyvert csak ezekre lehet felszerelni. Ez úgy történik, hogy a nyilat rávisszük a fegyver képére, és tűz! No lám, most nem a nyilat, hanem a fegyver kicsinyített képét mozgatjuk. Nem nehéz kitalálni, hogy ezt kell a felfüggesztési pontra rávezetni, majd tüzet nyomni. Ha felrakás után még villog a fegyver képe, akkor oda még rakhatunk, legalább egyet! Az alulnézet felett látszik a repülő felszálló súlya (fontban). Az akciók ismertetése végén leírtuk a célpontokat is, ennek segítségével mindenki összeállíthatja a neki tetsző fegyverzetet. Ha végeztünk, akkor az END-del tudunk továbblépni. Betöltődik a pilótafülke. Az itt használható billentyűk:

'**F1**': Ha valahova elváltottunk, ezzel tudunk visszalépni a pilótafülkébe.
'**F3**': Kívülről nézzük a gépet (*DNY-i irányból*)
'**F5**': Hátulról nézzük a repülőt
'**F7**: Műholdfelvétel (nagy magasságból)
'**+**'/'**—**': Ha a repülőt kívülről nézzük, ezekkel tudunk közeledni, és távolodni tőle.
'**W**': Keréktfék be/ki, gurulás közben lassítja a repülőt.
'**B**': Szárnyfék be/ki, repülés és gurulás közben egyaránt lassít
'**R**': A radar hatósugarának váltása (25/12/6/3/1) Ha 25-ön van, akkor 100 mérföldet fog be, ha 12-n akkor 48-at, ha 6-on akkor 24-et, stb.)
'**G**': Futómű be/ki
'**0**': Legnagyobb tolóerő, még egyszer megnyomva az utánégetőt kapcsoljuk be.
'**1**': Hajtóműteljesítmény a legkisebb fokozaton, még egyszer: kikapcsolás.

'2'-'9': Hajtómű fokozatainak állítása.
'RETURN': Fegyver választása
'T': Az irányítótoronyból nézzük a repülőt
'F': Flares szórása
'C': Chaff szórása
'D': Ha kilőttünk egy fegyvert (mindegy milyen), és megnyomjuk az 'O' betűt, akkor a fegyver "szemszögéből" látjuk a terepet.
'(': Pillantás balra
')': Pillantás jobbra
'?': Pillantás hátra
'RUN/STOP': pause
'CTRL' + 'E': Katapult
'CTRL' + 'Q': Kilépés az akcióból
'CTRL' + 'T': Időgyorsítás (Nyomva kell tartani)
'CTRL' + 'G': A terep színének váltogatása

A műszerfalak jelöléseinek magyarázata:

1. A kiválasztott fegyver neve. (No Weapon: nincs kiválasztott fegyver)
   Canon: gépágyú, nincs célkeresztje, valószínűleg mindenki tudja, hogy kell használni. F-111-en nincs gépágyú!
   Maverick: Bekapcsolás után egy kereszt jelenik meg, amihez — ha a computer befogja a célpontot (LOCKED felirat jelenik meg) — egy kis négyzet is társul. (Ez jelöli a cél helyét.) A keresztet kell pontosan (!) a négyzet közepére irányítani, majd tűz. Ilyenkor célszerű átkapcsolni az 'O' betűvel a fegyverképernyőre, hogy lássuk merre röppen a rakéta. Ha egyszerre többet is kilőttünk, akkor az elsőnek eleresztett fegyverképernyőjét mutatja. A computer csak kis sebességnél tudja befogni a célpontot. Lehetőleg 350 Kts-nál lassabban repüljünk, és a magasság se legyen több 200 láb-nál.
   Sidewinder: Ha erre váltunk, de nincs légi célpont akkor azt a gép közli velünk (lásd később). Ha már befogott egy repülőt, a célkeresztje automatikusan követi a célpontot, nekünk csak a tüzet kell aktívan nyomkodni (elég egyszer is), ha azonban a repülő elhárította a rakétát, nem árt odanyomni még egyet.
   Rocket Pod: Ugyanaz a helyzet, mint a gépágyúnál. (Egyébként MIG-27-tel ne nagyon repüljünk, mert nem biztos, hogy teljesíteni tudunk egyetlen akciót is.)
   AA-8 Aphid: Lásd Sidewinder.
   A-37 Kerry: Hiába fogta be a computer a célpontot, ezt még kilőni sem tudtuk! **(Netán túl messze volt a cél... — CoVboy)**
   Freefall Bomb: Hát ez egy elég pontatlan fegyver. Lehetőleg 100 láb alatt engedjük el, kicsivel a célpont előtt, a sebesség pedig 300 csomó alatt legyen.
2. A sebesség csomóban.
3. Iránytű (A közönség előtt biztosan ismert.)
4. Magasság lábban mérve.
5. Egy kis lámpa, ami akkor villog, ha radarirányítású rakéta közeledik felénk (Chaff-ot neki, majd elmegy.) Jelölése: RW
6. Akkor villog, ha hőkövető rakétát lőttek ki ránk (Flares-t neki). Jele: IR
7. Akkor világít, ha a repülőt találat érte és kigyulladt.
8. Ez is egy iránytű.
9. A választott fegyver neve és darabszáma.
10. Analóg magasságmérő, sok haszna nincs.
11. WBRK felirat jelenik meg, ha a kerékfék bekapcsolt állapotban van.
12. Műhorizont.
13. ABRK feliratot láthatunk, ha a szárnyféket bekapcsoltuk.
14. Analóg sebességmérő
15. Ezen a képernyőn jelenik meg, hogy megsemmisítettünk egy célpontot (MISSION TARGET DESTROYED) vagy ha Flare-t vagy Chaff-ot szórtunk. (CHAFF/FLARES RELEASED). Megjegyeznénk, hogy ha megjelenik a MISSION TARGET DESTROYED felirat, nem feltétlenül semmisítettük meg a célpontot. Például ha GROUND FORCES-t támadunk, a radaron az egy pont, a valóságban viszont három tank. Ha a három közül egyet kilövünk, megjelenik a MISSION TARGET... felirat, de még a másik kettőt is ki kell nyiffantanunk, hogy a célpontot teljesen megsemmisítsük. Ha ezt elmulasztjuk, akkor az akciót nem teljesítettük.
16. Ebben az ablakban szokott megjelenni az a szöveg, ami azt hozza a tudomásunkra, hogy a választott fegyverhez nincs célpont. (Ez csak Aphidnál vagy Sidewindernél szokott előfordulni).
17. Ha nem elegendő a tolóerő a repüléshez, vagy az emelkedéshez, akkor a gép "leesik". (Ha minden igaz, ezt átesésnek nevezik.) Ebben az ablakban jelenik meg a STALL felirat, ha ez a veszély fenyeget.
18. Az üzemanyag mennyiségét mutatja.
19. A futómű állapotát mutatja. Ha a GEAR felirat világít, akkor a futómű kiengedett állapotban van. Ha külső nézetre váltunk, ott is láthatjuk, hogy ki van-e engedve.
20. Harci radar. Csak azokat a célokat jelzi ki, melyek a feladatban szerepelnek. (FREE FLIGHT-nál minden megsemmisíthető.)
21. A tolóerő nagysága.

Na, most már fel kéne szállni! A pilótafülkébe kerülve húzzuk be a kerékféket ('W'), adjunk tök kakaót ('0', nyugodtan kétszer is megnyomhatjuk), majd úgy 200 Kts sebességnél húzzuk hátra a JOY-t. Húzzuk be a futóművet ('G', külső nézetből is ellenőrizhetjük, hogy hogyan húzódnak be. Ha a térképet megkapjuk, nem árt megjegyezni, hogy merre vannak a célpontok. (Az első akcióban nem lesz nehéz megtalálni.)

A második akció kicsit nehéz, ott 268 fokra kell repülni felszállás után. Ha végrehajtottunk egy akciót akkor haza kell mászni, de nagyon messziről ez kicsit nehéz. A leszállást nem írom le, a FREE FLIGHT-ban a LINED UP-pal be lehet gyakorolni.

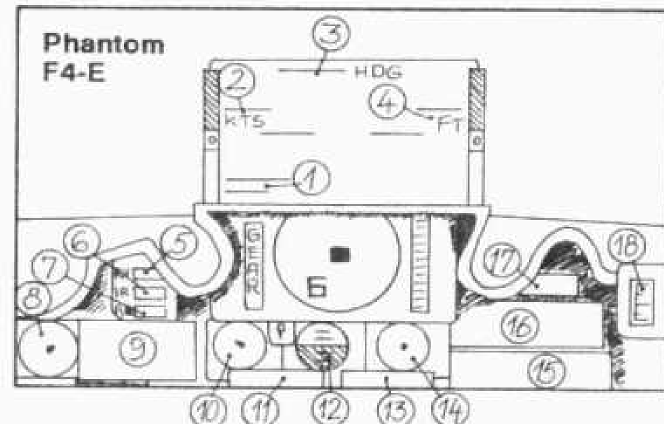
Egy tipp: Ha leszállás után kikapcsoljuk a motort és rágurulunk a pályára, a gép azonnal véget vet az akciónak. Tehát ha keresztben szállunk le (A motor ki van kapcsolva!!!) akkor azonnal vége a műsornak, és nem kell 2 órát görcsölni, míg pontosan beállunk.

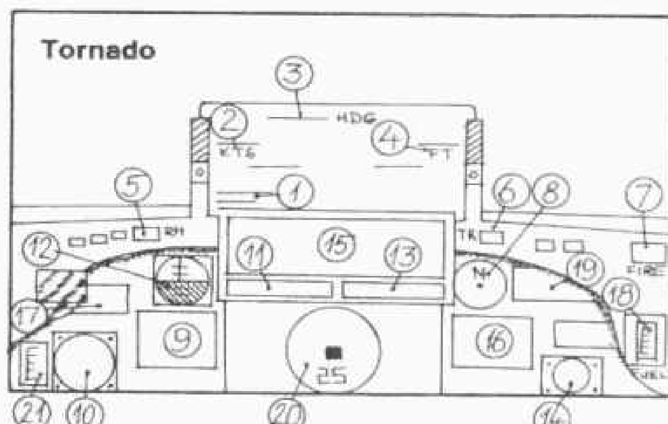
Még egy tipp: Ha a célpontokat megközelítve leszállunk (A futóművet ne felejtsük el kiengedni.), akkor feléjük gurulva gépágyúval is szét lehet lőni őket.

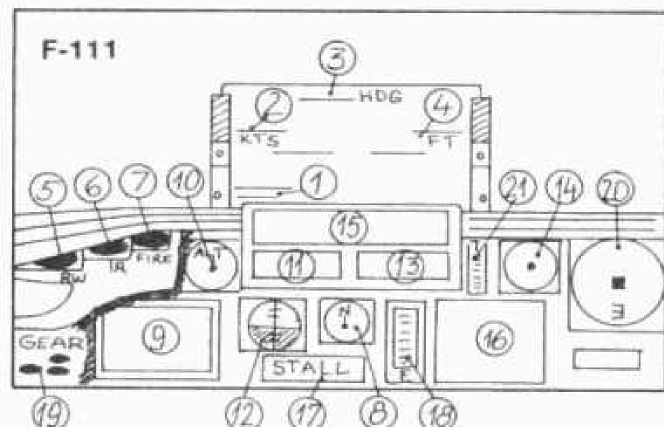
Ha hazaértünk, újra a térképet láthatjuk.

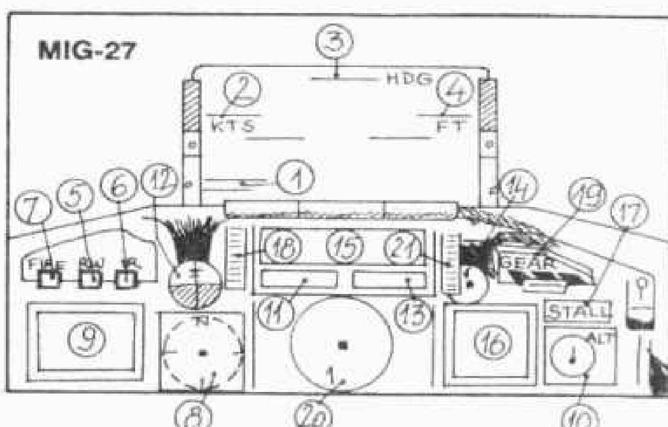
A mellette lévő feliratok a következők:
PLANNED COURSE: A tervezett útvonal.
COURSE FLOWN: Az általunk berepült út.
MISSION REPORT: Az akció értékelése. A program kiírja, hogy hány célpontot nyiffantottunk ki; hány repülőt nyiffantottunk ki; visszatértünk-e, sikeres (MISSION COMPLETE) vagy sikertelen (MISSION FAILED) volt-e a bevetés. EXIT a kilépés. Ezután három lehetőség közül választhatunk: REFLY MISSION: Újra ez az akció; NEW MISSION: Új akció választása; NEW PILOT: Egy új pilóta "indítása". Na helló!

STEWE COMMANDO (Boss Charlie, Williams Ogretti és Stewe, aki TM), Zalaegerszeg









MICROPROSE SOCCER(64)

Sweet-Dear CoVboy! Küldök két játékleírást (ismertetőt), ahogy akarod, úgy nevezed. Az első a Microprose Soccer, a másik egy olasz cég által készített F-1 Manager. Remélem megütik a szintet. Üdv. Szpisják Zsolt **(Hát ez tömör bevezető volt — CoVboy)**

Első választásunk nagyon bonyolult. Ki kell választani, hogy európai focit (A), vagy teremfocit (B) szeretnénk játszani. Betöltés után az alábbi menüvel találkozunk:

International Challenge: Kipróbálhatjuk tudásunkat. A leggyengébbtől fokozatosan érhetünk el a legmagasabb szintre, amit a LEVEL mutat.

World Cup Tournament: Lejátszhatunk egy teljes világbajnokságot. Ezen belül van még egy menü.

Start new tournament: új VB indítása.
Start old tournament: a régi VB folytatása.
Reselect team: kiválaszhatjuk csapatunkat.
Exit: Vissza, ahonnan jöttél.

Soccer League: Minimum két főre van szükség hozzá. Több személy (egymás ellen is) játszhat bajnokságot.

Two Player Friendly: Itt is minimum két fő kell. Két ember játszhat egymás ellen barátságos meccset.

Demo: Két véletlenszerűen kiválasztott csapat szemvedését nézhetjük. Kilépés: fire.

Control Panel: Itt állíthatjuk be a játékra vonatkozó információkat. A Load/Save egyértelmű.

Selection Mode: a játékos kiválasztás automatikusan (auto), vagy "kézileg" (man) történjen-e.

Weather: csak európai focinál van. On esetén a mérkőzés folyamán eleredhet az eső, sőt még villámlik is.

Banana Paxer: A labda csavarási módja. Hi-nál a legerősebb a csavarás, Med-nél a nincs csavarás.

Match length: egy mérkőzés teljes hossza (2-12 percig terjedhet).

Replays: On esetén a gólok ismétlése mérkőzés közben.

Colour Mode: A mezek színesek vagy fekete-fehérek legyenek.

In Game Music: On esetén mérkőzés közben zene szól.

Name Bank: Neveket írhatunk be és törölhetünk. A név után áll az International Challenge-ben elért Level-szintünk és utolsó győztes meccsünk eredménye, mellette VB győzelmeink, és Soccer League győzelmeink száma, végül csapatunk színei.

Néhány tanács:

• Gólt a legkönnyebben a 16-os sarkától csavarva lehet elérni.
• A jobb csapatok ellen kapáslövések a legjobbak, de máskor is érdemes használni őket.
• Hi-n (Banana Power) az alapvonalról is be tudjuk csavarni a labdát a kapuba.
• Szöglet utáni rögtöni kapáslövés is gólt eredményezhet.
• Esőben játszhatunk arra, hogy az ellenfél 16-osán belül arra várunk, hogy becsússzon egy védő. Ebből könnyen öngól származhat.
• Ha futás közben ellentétes irányba nyomjuk a joystickot és közben tűz-t nyomunk, hátrafelé emeljük a labdát.
• A 16 közé jutás mindig ugyanaz a szisztéma szerint történik. Sőt a 8 közé jutás is. Érdemes taktikázni.

Ezek voltak egy 9-szeres világbajnok tanácsai! (Nagyon szerény vagyok mi???)

F1 MANAGER (64)

Első lépésként azt kell kiválasztani, hogy egy versenyt, világbajnokságot, vagy betöltést szeretnénk. A betöltés 3 számjegyű kóddal történik. A következőkben leírtak ugyanígy vonatkoznak az egyszeri versenyre, mint a VB-re. Kiválaszthatjuk, hogy 1 vagy 2 versenyző kíván játszani. Ezután következik a team összeállítása. Először a versenyzőt választhatjuk ki. (Coraggiv: bátorság, Abilita:képesség, Tattica: taktika, Conto: a versenyző ára alapján). Következik a motor megvásárlása, a Custom választásával magunk készíthetünk motort. Következő lépés a karosszéria kiválasztása az 5 tulajdonság szerint (Aerodinam: légellenállás, Teruta: nyújtottság, Raffredam: ?, Sicurezza: biztonság, Resistenza: ellenállás). Az első és hátsó terelőszárnyak jönnek, ezekért nem kell fizetni, majd a kocsink színét állíthatjuk be. Végül a megmaradt pénzből mérnököket és mechanikusokat vásárolhatunk (min. 1-et). A program még rákérdez, hogy oké (Confirme) vagy újra (Rifare). És jöhet a verseny.

A verseny előtt edzőköröket kell mennünk, ahol mérik az időt. Max. 3 kört mehetünk, ha nem megy szét a gumink. A legjobb köridőnk alapján kapunk besorolást a rajtsorrendbe. (1. hely: 250.000 S, a 18-14.000 S). Az edzés előtt be kell állítani a gumit, továbbá a gumikra és szélterelőkre vonatkozó adatokat. A versenyen már nem mi megyünk, de állíthatjuk az autóra vonatkozó adatokat. A verseny előtt is be kell állítani a gumi és terelők adatait.

Elindul a verseny! Felül a pálya, alul pedig "dolgozhatunk". +/—: sebesség fel/le. Ha túl nagy a sebesség akkor a temp. gyorsan felszalad és kiesünk (lásd: később). A és D a turbó, de a gumink jobban romlik tőle. Pit-választásával a depóba mehetünk. Az autóról öt információt kaphatunk. Az első és az utolsó mutatja a kerekeink épségét.

A 2. és 4. (vobrio) fogalmam sincs de nem kell velük túl sokat foglalkozni. A középső a hőmérséklet (temp.). Erre kell nagyon vigyázni. Ha elég magas, a sebességet vegyük nullára, úgy lecsökken (Ha a sebesség 0, akkor is tudunk előzni). A Depóban rendbehozhatunk mindent, csak a temp-et nem. 1 kerék cseréje kb. 7 mp. Ha kész vagyunk, menjünk a kocsi elejére és fire.

A versenypálya alatt kaphatunk különféle információkat a verseny alakulásáról.

xy Sorpassa 22: xy előzi 22-t
xy guida la gare: xy vezeti a mezőnyt
xy gualche problema: xy valami gondja van
xy brucia il motore: xy-nak kigyulladt a motorja
xy Si Forma: xy kiesett
xy Si Forma Box: xy kiállt a boxba
xy perde: xy-nak defektke van.

Van még egy érdekes dolog, ami elég ritkán történik meg. Ez egy egyszerű bukás, ami velünk történik meg: a versenypálya helyén láthatjuk, hogy hogyan állunk fejre. Azt nem tudom mitől van (lehet, hogy a vezetőszárnyak rossz beállítása).

Ha vége a futamnak, megkapjuk az összesítést a VB jelenlegi állásáról és pénzünk "állásáról" is. Ha bukunk (—400.000 S, ha defekt vagy hőmérséklet miatt állunk ki —100.000 S). Ha beérünk a célba és nem jutunk be a 6 közé, az 25.000 S, viszont a győzelem 250.000 S-t hoz a konyhára.

SALVARE választásával kimenthetjük a jelenlegi állást. CONTINNARE választásával folytathatjuk a küzdelmet (Persze csak VB esetén). Év végén, ha jól versenyeztünk, akár 7.000.000 S-t is kaphatunk (Év végi helyezéstől függően).

ELITE (Amiga)

Hello CoVboy! Az ELITE leírásával kapcsolatosan küldöm ezt a levelet. Tudniillik a CoV 5-ben olvastam, hogy a program feltört változatában elég jó pozícióból indul a játékos (155 tonna rakomány kb. 380.000 credit értékben, Cloaking device, Retro motor stb.) Ez igaz, nálam is ilyen változat van. De ezen lehet segíteni! Ugyanis az ELITE-be be van építve egy ún. Hacker V1.0 editor, ahol elég sok mindent át lehet írni. Belépni ebbe az editorba úgy lehet, hogy amikor betöltéskor a program egy jelszót kérdez, akkor ezt kell beírni: SARA, nem pedig azt, amit akarunk. Ezután a program betöltődése után az editor a HELP billentyűvel hívható be játék közben bármikor (ha a jelszónál nem SARA-t írtunk, a HELP hatástalan!).

Az editor bejelentkezésekor az alsó sorban látható egy felirat: "Byte to change", és a kurzor. A képernyőt pedig majdnem teljesen betöltik a hexadecimális számok. Ezek átírásával lehet változtatni a különböző dolgokat (pl. űrhajó felszereltségét, credit mennyiségét, üzemanyag mennyiségét, rakományt stb.). A változtatás úgy történik, hogy a "Byte to change" után beírjuk a változtatandó címet, és megnyomjuk az 'Enter'-t. Ezután a "New value for byte?" kérdés után beírjuk a cím új értékét (természetesen mindkét értéket hexadecimálisan). Ezt a következő táblázat alapján kell csinálni (a felszereléseknél ha 0-t írunk, nincs nálunk, ha 1-et, akkor nálunk van):

00-07	Commander neve
0C-0D	Galaxis választása
0E-15	Bolygók kiválasztása
16	Opciók (Options menü opcióinak beállítása)
18-1B	credit mennyisége
1E-1F	Üzemanyag mennyisége (nem ajánlatos 46-nál többet beírni (0046)
21	rakéták száma(max. 04)
23	Large Cargo Bay
25	ECM System
2B	Fuel Scoop
2D	Escape Capsule
2F	Energy Bomb
31	Energy Unit
33	Docking Computer
35	Galactic Hyperdrire
3B	Retro Rocket
3D	ECM Jammer
3F	Cloaking Device

A lézerek változtatása kicsit komplikáltabb:

Első lézer = Bit0 = 1
Hátsó lézer = Bit1 = 2
Bal lézer = Bit2 = 4
Jobb lézer = Bit3 = 8

Példa: ha elölre és hátulra Military lasert, jobbra és balra pedig Mining lasert akarunk tenni, akkor a következőket kell beírni:

27=00 nincs Pulse Laser
29=00 nincs Beam Laser)
37=0C jobbra és balra Mining laser (4+8=12, Hex 0C
39=03 elöl/hátul Military laser, 1+2=3, Hex 03

27	Pulse Laser
29	Beam Laser
37	Mining Laser
39	Military Laser
40-43	Élelem (Food)
44-47	Textil (Textiles)
48-4B	Radioaktív anyagok (Radioactives)
4C-4F	Rabszolgák (Slaves)
50-53	Likőr (Liever 7 Wines)
54-57	Luxuscikkek (Luxuries)
58-5B	Narkotikumok (Narcotics)
5C-5F	Számítógépek (Computers)
60-63	Gépek (Machinery)
64-67	Fémhulladék (Alloys)
68-6B	Fegyverek (Firearms)
6C-6F	Szőrme (Furs)
70-73	Ásványok (Minkrals)
74-77	Arany (Gold)
78-7B	Platina (Platin)
7C-7F	Ékszerek (Gem-Stones)
80-83	Idegen dolgok (Alien Hums)
84-87	Orvosi cuccok (Medical Supplies)
88-8B	Szörnyecskék (Unhappy Refugees)
8C-8F	Thargoid dokumentumok (Thargoid Documents) Ezek grammban értendők, tehát pl. 000.000 FF 255 g-ot jelent, a maximum pedig FFFFFFFF=65 tonna.
90-91	Legal Status beállítása (00 00=Clean; 00 01=Offender; 01 00=Fugitive
92-95	Pontszám
97	Rating beállítása (00: Harmless; 02: Poor; 03: Average; 04: Above average; 05: Competent; 06: Dangerous; 07: Deadly, 08: ELITE;
A2-A4	Idő beállítása

Hát ennyi volt. Ha esetleg már tudnál erről, amit írtam, akkor bocs a zavarásért. Viszlát: REMSEI NORBERT **(Oh nem, nem! ELITE-ből sosem elég... — CoVboy)**

GUADALCANAL (64)

Előzmény: 1942. jún. 4.-re, a midwayi győzelem után, az amerikai csapatok fokozatosan elkezdték visszafoglalni a japán kézre került Csendes-óceáni területeket. Az egyik ilyen sziget, amit vissza akartak foglalni, a Salamon-szigetek egyik legnagyobb szigete, Guadalcanal volt. 1942. aug. 7-én amerikai csapatokat dobtak Guadalcanalra. A partraszálló csapatok biztosítására a közelben tartózkodott 4 különleges feladatokat ellátó hadihajókötelék (T.F. 16; T.F. 17; T.F. 64; T.F. 67). Aug. 24-én hajnalban megjelent a sziget körzetében a 3. japán hadihajókötelék (Carrier-, Raiding-, Support-, Transport Group). A Transport Group és az amerikai T.F. 67 utánpótlást szállított. A harc több, mint fél évig tartott egyenlő veszteségekkel, amit a japánok nem birtak, így 1943. februárjában visszavonultak.

A játék betöltése után 4 menüpontot kapunk:
1. 42. okt. 23-tól amerikai oldalon.
2. 42. aug. 24-től amerikai oldalon.
3. 42. aug. 24-től japán oldalon.
4. Kimentett játékállás visszatöltése.

Ha kiválasztottuk a megfelelő menüpontot, megkapjuk a csata szinhelyéül szolgáló képernyőt.

A képernyő felső részén az informácios ablakot találhatjuk, alatta 10 menüpont van, lent a kinagyitott térképet, baloldalt középen stratégiai térképet, amelyen a téglalap a kinagyitott térkép helyét mutatja, jobboldalt középen a dátumot, időt és egy zászlót mutat, ami mutatja, hogy melyik oldalon harcolunk. A felső tiz menüpont balról jobbra:
1. Be tudunk ugrani a kinagyitott térképbe, ahol egy kurzor jelenik meg.
2. Időgyorsitás (folyamatos tűzgombnyomásra gyorsabban múlik az idő).
3. Szárazföldi felderitők választása. (Az amerikaiknál Henderson, japánoknál Guadalcanal W.-nél jelenik meg a felderitő)
4. Itt tudjuk állitani a kémkedés és kémelhárítás értékeit. A játék elején hagyjuk 50-50-en. Csak akkor kell állitani, ha a program kiírja, hogy a kód rossz. Ha a kód jó, akkor tudni fogjuk, hogy mi történik az ellenséggel.
5. A csatában résztvevő egységeink nevei. A harcoló villog, az inverz gyenge csapatot jelez.
6. Időjárás(a repülőknél van szerepe).
7. Elsüllyedt hajóink nevei.
8. Pause (az információs ablakban "GAME HELD" felirat jelzi).
9. A játék kimentése.
10. Vissza a főmenübe.

A nagy térképen villogó pixelpontok jelzik a hajóegységek, repülőegységek, szárazföldi egységek, felderitő repülőgépek, szárazföldi felderitők és települések helyét.

A nagyitott térképről tudjuk irányitani a csatát. Itt megjelenik egy kurzor, ha a felső tiz menüpontból az elsőt választva ide ugrunk.

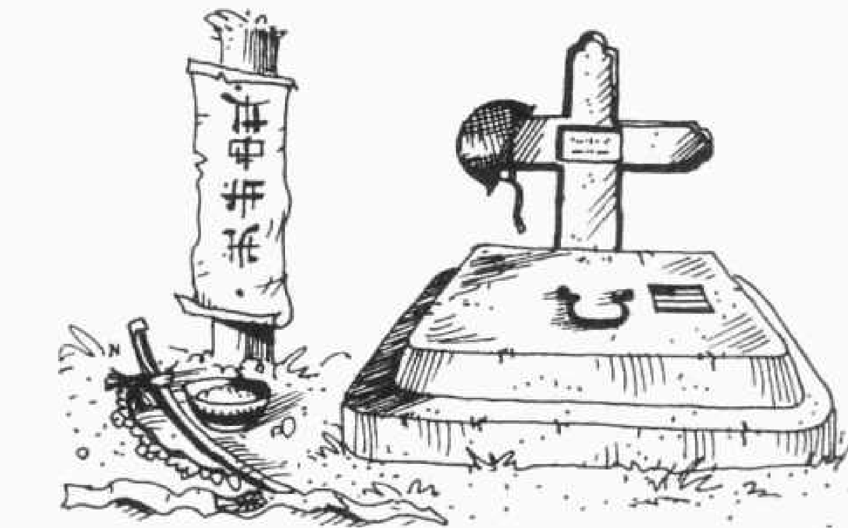
Ha a kurzorral rámegyünk egy egységre és megnyomjuk a tűzgombot, különböző adatok jelennek meg a képernyőn. Ezek a következőek:

Az első minden egységnél azonos: EXIT, azaz vissza a kinagyitott térképbe. A többi minden egységnél más. A következőkkel találkozhatunk:

MOVE: itt tudjuk megadni, hogy a csapat merre menjen. Vigyázat, nem a mozgás végpontját adjuk, hanem hogy milyen irányba haladjon a csapat!

FORMATION (hajó és repülőegységnél): megjelenik az egység neve és összeállitása. Hajóknál a nevek előtt két betű jelzi, hogy a hajó repülőgéphordozó (CV), csatahajó (BB), nezhézcirkáló (CR) vagy könnyűcikáló (CL). Egy csoportban max. 5 romboló lehet. A rombolók számát is itt irja ki (DESTROYER: XX). Ezenkivül ha saját hajóegységeinket nézzük és a joystick fel-le húzásával kiválasztjuk a hajót, akkor megkapjuk, hogy a hajón hol vannak sérülések és alul olvashatjuk, hogy a hajót javitják (Repairs needed), vontatják (On Town), süllyed (Sinking), vagy lövi az ellenség (On Fire).

Ha repülőegységet vizsgálunk, akkor legfelül az egység neve látható. (Pl: 1E, 28, C.A.F. 1.) A repülőgépek hordozóról, vagy az amerikaiaknál Hendersonról is felszállhatnak. Az egységeknél a név alatt látható az üzemanyag mennyisége (kezdetben 200), a lőszer mennyisége (10), a vadászgépek



(Fighters), bombázók (Bombers) és a torpedóvető repülőgépek (Torpedoes) száma.

STATUS: Szárazföldi egységeknél és településeknél van. Településnél (csak Henderson) a kifutópálya minőségét és azt ott lévő üzemanyag mennyiségét jelzi. Szárazföldi egységnél megtudhatjuk, hogy milyen állapotban leledzik, az egység erejét, a lőszer (AMMO), a fegyverek (ARMED), betegség (MALARIA) és az egység moràlja (MORALE).

COMBAT: ha harcolni akarunk az egységgel, akkor válasszuk ezt. Választása után, egy új menüpontot kapunk: ATTACK (támadás az egységünk lőtávolságán belül lévő egységre. Hajóval támadhatunk hajót és települést, szárazföldi egységgel szárazföldit és települést, repülővel hajót, szárazföldi egységet, települést.

WITHDRAWN: Kivonás. Ebben a menüpontban felül az egységünk, alul a támadott egység neve látható.

AIR: csak olyan hajóegységnél van, ahol van repülőgéphordozó, illetve Hendersonnál: A repülőinket, tudjuk felszállitani. Minden nap kezdetén, mikor a repülés megengedett, adjuk ki ezt a parancsot. Ekkor még nem fognak felszállni repülők, csak felkészitik a kifutópályát. Ha ezt elmulasztjuk, nagyon nagy meglepetés lesz, hogy amikor a C.A.F. 1 megérkezik Henderson reptérre, nem tud leszállni, pedig az idő jó, nem támadják a repteret stb.

A menüpont választásakor a képernyőn megjelenik a hajó, vagy a leszállópálya neve, hány repülőegység tartózkodik ott és az egység repülésre kész (READY), feltöltés alatt (ARMED), vagy éppen felszáll (LAUNCH).

Transfer: ha két hajóegység egymás mellé kerül, akkor itt tudjuk a hajókat átcsoportositani. A vezérhajók maradnak az eredetiek.

T.F.67-nél és Transport group-nál a kikötőkben tudjuk a hajót leállitani. Amerikaiaknál jobb, a japánoknál bal oldalon van a hátországi kikötő. Itt tudjuk a hajóinkat feltölteni utánpótlással, vagy a sérült hajóinkat megjavitani. Utánpótlás berakodásánál a hajót kikötjük, majd a Supply menüpontot választva a kivánt anyagot kiválaszthatjuk, majd ismét a horgonyra megyünk és tűz. Ekkor várni kell, mig a hajókat felpakolják, majd ha ez kész, az információs ablakban ezt kiirja és mozoghatunk. Sérült hajó javitásakor a kikötőnkbe megyünk és várunk. Nem irja ki a program, hogy elkészült — ezt nekünk kell megnézni.

HOME: repülőinket és szállitóhajóegységünket tudjuk hazavezérelni vele. A menüpont választásakor az egység a legrövidebb úton visszaindul. A hajónál figyeljük meg, hogy hová megy vissza, mert csak itt tudjuk sérült hajóinkat megjavitani. Repülőknél vigyázzunk, hogy a parancs kiadásakor az egység az anyahajó eredeti helyét jegyzi meg, de ha az továbbáll, akkor a repülőegység nem nagyon tud leszállni. Ha ilyenkor a repülőgépek üzemanyaga elfogy, akkor az egység természetesen lezuhan.

DIG IN: a szárazföldi egységeknél használhatjuk. Választásakor az egység beássa magát, védelmi vonalat hoz létre. Mozogni így nem lehet vele, viszont az egység ereje kétszeres lesz. Az ellenség ezt a módszert nem használja.

Utánpótlást szárazföldi egységnek úgy tudunk szállitani, hogy kipakoljuk az utánpótlást szállitó hajóról településre, ott a Supply pontot válaszjuk (a kurzor sötét szinű lesz), majd kiválasztva az egységet az utánpótlásból egy egység átkerül az egységhez. A szárazföldi egységnél kontrollálhatjuk az utánpótlás megérkezését, ami idővel átkerül a harci állományba. (A maláriát a Medical-lal tudjuk gyógyitani. Ha pl. az egységnél a Malaria értéke 2, akkor az egységhez jutassuk 2 egységnyi medical-t, így a betegséget legyőztük a katonák között).

Végül pár jótanács:

Ha a kódfejtés és kémelhárítás jó, akkor az információs ablakban idő megjelölése nélkül megtudhatjuk, mi történik az ellenségnél.

Repülőgépek 6 órától 18 óráig repülhetnek. Légi felderitőnk is csak ebben az időben repked.

Az összes hadműveletet lehetőleg úgy kezdjük, hogy az utánpótlást szállitó egységet rögtön vezéreljük haza és töltsük fel utánpótlással. Fontos, hogy amerikaiaknál mindig vigyünk magunkkal repülőgépüzemanyagot, mert a japánok állandóan támadják Hendersont, így amikor repülőnk felszállna, nincs üzemanyag, mert a japánok elpusztitották.

A második hadműveletnél a T.F. 17-es hajócsoportban a rossz kifutópályával rendelkező Hornet repülőgéphordozót vigyünk a kikötőbe javitani.

Az ellenség egységeinek, csak a csapat összetételét tudjuk megnézni. Hajóknál nem tudjuk megnézni, hogy milyen sérüléseket szenvedett, illetve a szállitóhajóknál, hogy milyen dolgokat visz.

Ellenséges egységet, csak úgy látunk, ha az egység látótávolságon belül van. (Kivéve az 1.-es hadműveletnél.) Felderitő-repülőgép: 4 egység. Hajók: lőtávolságtól függ. Repülő, szárazf. csapat: 1 egység. szárazf. felderitő: 2 egység. Egyébként a memóriában vannak még repülő és hajónevek, amikkel még nem találkoztam: Kinugasa, Zuikaku hajók és 1R, 1W. C.A.F. 3 repülők.

A repülőegységeknél a név betűje a repülők felszállási helyéről tanúskodik. Például: 1E: Enterprise 1. század, 1J: Junyo 1. század, stb. Vigyázzunk csatahajóinkra, mert a repülőgépekkel szemben nagyon sebezhetőek. Ez érvényes az ellenség csatahajóira is.

U.i.: A leirásnál se nevemet, se cimemet ne irják csupán egyszerűen csak azt, hogy JAMJOE (**Jó. JAMJOE — CoVboy**)

Elsősegély

A mostani számra megint összegyűlt egy adag "Elsősegély"-re való, tehát most ismét közreadunk egy csokrot azokból a poke-okból, cheat-ekből vagy egyéb apró játékötletekből, amit a Tökösmákosba küldtetek, de rövidségük miatt nem akartuk oda betenni őket. Természetesen nagyon köszönjük minden szerzőnek a fáradozását és a továbbiakban is örömmel várjuk az ilyen aprólékokat is.

Szabó Sándor, Mezőberényből általában térképhegyeket rajzolgat és küld nekünk Plus4-es játékokról, de most kivételesen egy csokor poke is volt a levelében. Az ünnepi alkalomból most átszámolta őket decimálisba:
MEGAZONE:POKE 6925, x — az életek száma
CSILLAGHARCOS:POKE 8044,x — az életek száma
HERCULES: POKE 6400, x — az életek száma
HERCULES: POKE 4795, 173: POKE 4798, 173 — nincsenek szörnyek
ZODIAC: POKE 8090, 173 vagy poke 9863, 173 — nem mozognak a szörnyek
ZODIAC: POKE 8976, 173 — sérthetetlenség, át lehet vele menni a falakon is!

Fekete Péter és **Hegedűs István**, Veszprémben egy Plusit nyüstölnek és unalmas perceikben két örökéletet is megkerestek:
BERNÁT A NYOMOZÓ: POKE 4662, 234: POKE 4663, 234: POKE 4664, 234
DÉMONOK BIRODALMA: POKE 4384, 0: SYS 4125: POKE 11240, 234: POKE 11241, 234: POKE 11242, 234: SYS 4109
Áspiskigyó (ASP), Budapestről Amigán játszik és néhány cheat-tel szolgál az arra rászorulóknak. **TURRICAN**-néi például a HiScore táblába beírja, hogy BLUESMOBIL és 99 életet kap. (**Akkor én egy advanced változatot nem vettem fel véletlenül. Az már az elején megkérdezte, hogy akarnék-e örökéletet, ha hajlandó lennék játszani vele**...) Továbbá kirámolta a LEONARDO-bol és a ROLLER COASTER-ből is az alábbi kódokat: az előbbinél SF-MOVERS-ELITE-THRUST-CONAN-STARBYTE, az utóbbinál EATME, AAAGGG, ALIENS, COFFEE, ZARNIE, FIGHT, TERRER. A múlt ködébe tűnő 64-es idejéből még emlékszik egy TALISMAN-örökéletre is, ami úgy hangzik, hogy POKE 10765, 173.

Hiába próbálta a fáraó elátkozni **Bérczi Gábort**, Pécsen, a PHRAOH'S CURSE 2. szintjén mégis átment a SPHINX kóddal.

Blue Bird Studio (alias **Kökény Gábor**) hirtelen felindulásból resetelte a 64-et CALIFORNIA DRIVING-ozás közben és POKE 45562, 96-tal végtelen időt generált magának, POKE 47404, 169: POKE 47405, 0: POKE 47406, 234-gyel pedig letiltotta a sprite-ütközéseket. Mivel a továbbiakban is játszani akart a játékkal SYS 34816 újraindította.

Nagy Csaba is örökéletpoke-okat guberál. Legújabb felfedezései:
GHOST'N GOBLINS: POKE 2579,12
HE-MAN : POKE 6513,173, SYS 18550
GARFIELD : POKE 25370,173 SYS 24320

Néhány PLUS/4 tipp **Egri Csabá**tól, Dunaújvárosból:
TAZZ: >26E4 JMP$2196 (a 4 db szörny nem bánt) újraindítás: G1A00
SUPER BREAK OUT: >199C LDA#$X (X= 00 — FF az életek száma)
EXTRA AIRWOLF: >1E12 JMP$1F15 (255 energiaegység, ha meghalunk és újraindítjuk G1E00-val, akkor ott folytatjuk, ahol meghaltunk.)

"Tulipán"-nak, Nyíregyházán csődöt mondott a 6526 a 64-esében, de ez nem zavarta abban, hogy — saját elmondása szerint — "soxeretettel" az alábbi örökéleteket elküldje:
ARMALYTE: POKE 9891, 173
FANTASY WORLD (DIZZY 3.): POKE 9652, 173
FOXX FIGHTS BACK: POKE 2704, 165: POKE 49601, 181
GHOSTBUSTERS II: POKE 2261, 173
HAWKEYE: POKE 6105, 189
KATAKIS: POKE 13999, 234: POKE 14000, 234: POKE 14001, 234: POKE 14103, 234: POKE 14104, 234: POKE 14105, 234
OUTRUN: POKE 44049, 96
PACMANIA: POKE 28520, 165: POKE 22459, 137
RAINBOW ISLANDS: POKE 29535, 189
TOOBIN: POKE 31929, 173: POKE 1094, 153

Anonymus, Nowhere városából (Covboy már megint elkavarta valahova a levelét, amelyen a címe volt) azt állította magáról, hogy ő még csak kezdő örökéletgyártó PLUS4-en, de kezdeti szárnypróbálgatásainál áldozatait talán más is szívesen játszaná a könnyítéseivel:
DUDAORRÚ PATRIC: >7459 x (életek száma)
FINDERS MALONE: >1977 EA EA EA (örökidő): >2681 60 (sérthetetlenség)
ICICLE WORKS 1.: >1BBC A9 X (életek száma)
ICICLE WORKS 2.: >259F A9 X (életek száma)
JABBA OTTHONA: >33B5 A9 X (életek száma)
JET SET WILLY: >2A93 AD (ha meghalunk, nem kerülünk vissza a pálya elejére — ha a CoV-ban ismertetett örökéletet is beírjuk mellé, akkor sérthetetlenségnek felel meg)
PILOT-X: >1696 EA EA EA (örökélet)
POD: >24FB EA EA EA (örökélet)
POKOLI TORONY: >15C9 EA EA EA (örökélet)
SCOOPY DOO: >2110 EA EA EA EA EA EA (sérthetetlenség)
JOLLYGOOD FELLOW: >3001 0X (életek száma, max. 16 db)
TOWER OF EVIL: >1439 AD (az őrök nem mozognak és nem lőnek)
VIKTOR A PIKTOR: >2F49 X (életek száma)

Leo, aki nem jégkrém, hanem a Delta Force nevű csapat tagja, két cheat-tel áll a nagyérdemű elé:
DANGER FREAK: Ha dátumnak a '17,04,70' dátumot gépelünk be, akkor a gyakorló üzemmódba kerülünk.
SPINDIZZY: A végtelen idő eléréséhez a betöltés után közvetlenül gépeljük be a 'PAT' szót.

Kővári János, Hatvanból örömmel közölte velünk, hogy mostanában porolta ki a játékait és nem volt rest néhány műemlékhez poke-okat keresgélni. Egyébként is: egy újszülöttnek, minden poke új — ezek is:
BATTLE ZONE: POKE 8909,100
FIRE LORD: POKE 3740,99: POKE 5721,238: SYS 2304
DECATHLON: POKE 9450,173
DRUIDS: POKE 2191,174: POKE 2192,167: RUN (READY), majd POKE 30777,12: POKE 32493,12: POKE 33147,234: POKE 33148,234: POKE 33149,234: SYS 2064
FIST II.: POKE 2532,255 (próba-szerencse): POKE 2499,76: POKE 2500,201: POKE 2501,2

Prokop Gábor, Budapesten már régen leszokott a nemzetiségi ellentétek szításáról, mert idejét kitölti a Plusiban történő kotorászás. A múltkori egyik felfedezése a HEXENKÜCHE-vel kapcsolatos és ezt elküldte az Elsősegélynek (amit egyébként következetesen Helplánynak nevez).
Amikor a nevet kell beírni, írjuk be: CHEAT. Ekkor megjelenik egy menü, amiben különféle könnyítések állíthatók be:
'**F1**' — örökélet
'**F2**' — nálunk lévő tárgyak száma (1,2,3 — semmi),
'**F3**' — örökélet,
'**HELP**' — vissza.
Ha '**HELP**'-pel visszaléptünk, beírhatjuk a saját nevünket...

TOTAL ECLIPSE (64)
(**Szathmáry László**, Debrecen)

Helló CoVboy! Ne haragudj, hogy ilyen dolgokkal rabolom az idődet, de a **TOTAL ECLIPSE** leírásában némi hiányosságot fedeztem fel. Nincs leírva, hogy hol kell megszerezni az 5. ankhot. Az le van ugyan írva, hogy hogyan kell megszerezni 5 db ankhot, de azt nem vettétek figyelembe, hogy az egyiket mindenképpen elvesztjük akkor, amikor a bódén keresztül visszamegyünk az ILLUSION-ba, majd onnan kigyalogolva nyugat felé vesszük az utunkat. Itt ugyanis egy varázslattal zárvatartott ajtó van, amin áthaladva —1 ankhkal leszünk gazdagabbak. 5-1=4 ankh. Ezt feltétlenül pótolni kéne, mert különben néggyel lehetetlen bejutni a szobros szobába és így a feladat sikeres teljesítése sajnos kudarcba fullad. Hacsak nem áll az olvasó rendelkezésére egy kis bővítés. Íme:
Az 1. szám 12. oldalának 5. bekezdésének a végén ez áll: *"Ereszkedjünk tehát négykézlábra és töltsük teli a kulacsunkat. Induljunk tovább dél felé. Át a függőfolyosón, majd ott forduljunk északra, fel a lépcsőn."*
Tapasztalataim szerint itt nem északra kéne fordulni, hanem a keleti ajtón átmenni. Le a lépcsőn, és ott is van, igen-igen, a lépcső alatt. Ha-ha, ipi-apacs. Miután felvettük, menjünk fel azon a lépcsőn ahol lejöttünk, és ezután már mehetünk is észak felé, fel a lépcsőn. Ha megvan az eredeti leírás, akkor innen az út a végcélig már sima ügy. Remélem, hogy ezzel a kis kiegészítéssel már mindenki teljesíteni tudja ezt a roppant bonyolultságú programot. (**Hm, pardon. Semmi sem lehet tökéletes — CoVboy**)

KING'S BOUNTY (64)
(**Mizser Krisztián**, Mezőkövesd)

Itt küldök egy kis segítséget a **KING'S BOUNTY** c. játékhoz, valamint van egy pár megjegyzésem a leírással kapcsolatban. Kezdjük az elején. Nem kell mindjárt fejjel rohanni a falnak! Mondjuk előtte el lehet olvasni az A oldalon levő kis üzenetet (nevezzük KING'S BOUNTY NOTES-nak). Ha ugyanis elolvassátok, nem írtok ilyen súletlenséget holmi gyári példányról. Az előbbiből következik, hogy a térképen nem minden ott van, ahol jelöltétek, mivel más karakternél a program egy kicsit összekeveri a dolgokat. (**Pardon a négyzeten. Amikor csináltuk, még csak az a verzió volt az országban, amiről írtunk — notesz nélkül, úgy, ahogy le volt írva. Már nyomdában volt a leírás, amikor megkaptuk azt, amiről beszélsz. Elnézést, de a gyorsaság néha hibákat is szül. A hegy meg egeret... — CoVboy**) Na jó, hagyjuk, jöjjön a segítség.
A B oldal CDAT nevű file-jában vannak tárolva karakterünk adatai. A file a $1000 címre töltődik és egy monitorprogrammal ki-ki kedvére belepiszkálhat. A következő dolgokat sikerült megtalálnom:

$100C: LEADERSHIP (alsó byte)
$100D: LEADERSHIP (felső byte)
$1010: arany (alsó byte)
$1011: arany (felső byte)
$1013: SPELL POWER
$1014: MAX. SPELLS
$101C: CLONE SPELL-ek száma
$101D: TELEPORT SPELL-ek száma
$101E: FIREBALL SPELL-ek száma
$101F: LIGHTNING SPELL-ek száma
$1020: FREEZE SPELL-ek száma
$1021: RESURRECT SPELL-ek száma
$1022: TURN UNDEAD SPELL-ek száma
$1023: BRIDGE SPELL-ek száma
$1024: TIMESTOP SPELL-ek száma
$1025: FIND VILLAIN SPELL-ek száma
$1026: CASTLE GATE SPELL-ek száma
$1027: TOWN GATE SPELL-ek száma
$1028: INSTANT ARMY SPELL-ek száma
$1029: RAISE SPELL-ek száma
$102A: LEADERSHIP csatában (alsó byte)
$102B: LEADERSHIP csatában (felső byte)
(az utóbbi kettőt a $100C-$100D-n is át kell írni!)
$1036: a seregünkben harcoló első csapat tagjainak létszáma
$1037: a seregünkben harcoló második csapat tagjainak létszáma
$1038: a seregünkben harcoló harmadik csapat tagjainak létszáma
$1039: a seregünkben harcoló negyedik csapat tagjainak létszáma
$103A: a seregünkben harcoló ötödik csapat tagjainak létszáma
(A csapatok számának átírásakor vigyázzunk, hogy a moráljuk nehogy OUT OF CONTROL-ban legyen!)
$11F8: Hátralévő napok száma (alsó byte)
$11F9: Hátralévő napok száma (felső byte)

SUPREMACY (Amiga)
(**Ledniczki Lajos**, Budapest)

Hello CoV! Szevasztok, elöljáróban annyit, hogy tetszik az újságotok és a benne megjelenő színvonalas leírások. Eddig már sokszor hasznát vettem. Kösz. Ezért küldök egy leírást, hátha tudjátok hasznosítani. (**Akkor most én is kösz — CoVboy**)
A **SUPREMACY** a **MILLENIUM 2.2**-höz hasonló játék, a folytatásának is felfogható. A **Paradox** cég 1990-es gyártmányú stratégiai játéka kitűnő grafikával rendelkezik és a nevéből — ami felsőbbséget, főhatalmat jelent — már kiderülhet a játék célja is: az összes ellenséges bolygó elfoglalásával meg kell kaparintani a teljes hatalmat az univerzumban.
A szép címkép és a hangulatos intro után lehet beállítani a nehézségi fokozatot, attól függően, hogy melyik ellenfelet választjuk:
WOTOK: 8 bolygó birtokosai. Eszük ugyan nincs (3%), de erősek (90%).
SMINE: 16 bolygó. Fizikailag gyengék (18%), de ezt telepatikus mentális erejükkel pótolják (78%).
KRART: 32 bolygó. Fizikailag (83%) és mentálisan (79%) is erősek, a halálos hadviselés kétélű specialistái.
RORN: 32 bolygó. Ők az igazi ellenfelek (99% minden).
A VIEW OPPONENT-tel nézhetjük meg, a CHALLENGE-el választhatjuk ki az ellenfelet. (Legalábbis így kellene történnie, de az én verziómon akármelyiket választom, csak az elsőt ismétli mindig). (**Ha ez vigasztal, akkor elárulom, hogy az enyémen is... — CoVboy**).
A legelső képernyő a STAR MAP PANEL. Ezt az egér jobb gombjával lehet elérni mindegyik menüből. A csillagtérképen lehet látni a planétákat és alatta a háttérben a nagy portré színének erőssége jelzi az ellenség előretörését. A tenyér a szünet, a fül a hangeffektek ikonja. Mellette az aktuális bolygóra jellemző grafika és a dátum látható. A nyilakkal lehet váltogatni a bolygók között.
Az I ikon ad (egyébként teljesen érdektelen) információkat a kijelölt planétáról és a játék állásáról. A bolygóra mutató nyíl visszavisz a STARBASE-re (hacsak át nem kereszteltük közben).
Az üzenetablakban közli velünk a program a különböző információkat, figyelmeztetéseket. Ha az oldalán a MORE MESSAGES felirat villog, akkor az ablakra clickelve tovább-scrolloztathatjuk a szöveget.
Ezután jöhetnek a legfontosabb ikonok:
Grafikon: a bázisok adatai. A RENAME-mel átkeresztelhetjük a bolygót, az alatta lévő ikonnal pedig a STARBASE-re tudjuk átutalni a befolyt adókat. PLANET: a bolygó neve; DATE: dátum; STATUS: kié a bolygó; CREDITS: a pénzünk; FOOD: élelmiszer; MINERALS: ásványok; FUEL: üzemanyag; ENERGY: energia; POPULATION: népesség; POPULATION GROWTH: a népesség növekedése; MORALE: közhangulat; TAXRATE: az adó mértéke; MILITARY STRENGTH: katonai erő. A népesség, a népességnövekedés, az élelmiszer mennyisége és az adóráta között szoros, de nem túl bonyolult összefüggés van: ha az adó 40% felett van, a népességnövekedés átmegy negatívba, vagyis az emberek elvándorolnak. (**Én úgy tudom, hogy mifelénk van ennél magasabb adóráta is... — CoVboy**) Ha az adó 40% alatt van, akkor a nép sokasodik, de ha túl sokan lennének (30.000 felett), akkor előbb-utóbb elfogy az élelmiszer. Ezért érdemes a népességet az adóval úgy beállítani, hogy a kertészeti állomással 2.500—3.000-en legyenek és ezt szinten tartani.
A jobbra lévő három ikonnal nézhetjük meg a bolygó körül keringő, valamint a felszínen és a dokkokban levő hajókat.
Pénz: ezzel vásárolhatjuk meg a következő dolgokat:
Horticultural Station: kertészeti állomás. Ezt a bolygó felszínén kell tartani a *Mining Station*-nel (bányásztelep) együtt.
Solar-Sat Generator: naperőmű. A bolygó körül repkedve energiát szolgáltat a bolygónak.
B-29 Battle Cruiser: csatacirkáló. Ezzel szállíthatjuk majd a csapatainkat, ha kb. 30 év elmúltával felszerelik nukleáris hajtóművel.
Cargo Store: távolsági teherszállító. Ez szintén csak jóval később repülhet.
Atmosphere Processor: légkörgyártó berendezés. Ennek külön ikonja van a főképernyőn: egy élettelen (LIFELESS) bolygót kijelölve és erre az ikonra clickelve tudjuk kiküldeni ide az atmoszféragyártót. Ezután persze rögtön megkapjuk az első üzenetet az ellenfeleinktől, hogy kapcsoljuk ki azonnal, mert ez az ő világuk...
Űrhajó: a bolygó neve alatt található a dokkokban tartózkodó űrhajó(k) neve(i) (max. 3 db). A felső három képecskét választva utazhatunk. Az első orbitális pályára állítja az űrhajót, a másodikkal repülhetünk a célunkhoz, a harmadikkal szállhatunk le. Az áthúzott rakétát jelző ikonnal megszakítható az út. RENAME-mel tartható pótkeresztelő a járgányainknak. Legalul vannak felsorolva az űrhajóink nevei (max. 32 db), beleértve a bánya- és élelmiszer-masinák is. A HEADING címszó alatt nézhetjük meg az utazásra vonatkozó adatokat: melyik hajó

(SHIP), honnan (FROM) hova (TO) tart, hány nap az út (EDA) és ehhez mennyi üzemanyag szükséges (FUEL).
Láda: választására megjelenik a raktárban tartózkodó hajó neve és az alábbi információkat láthatjuk: CIVILIANS: a bolygón lévők száma; SEATS: hány férőhely van az utasoknak; TO CREW: a legénység száma; CAPACITY: befogadóképesség; MAX FUEL: maximális üzemanyag; PAYLOAD: hasznos teher; VALUE: érték (ez folyamatosan csökken, amíg repül a gép, de egy zéró értékű űrhajó is ugyanúgy repül, mint a drága). Az űrhajó képe mellett lehet ki/beszállítani az utasokat és a legénységet. A három kisebb ikon közül a felső a legfontosabb: az új hajóknál ezzel kell a legénységet a fedélzetre vinni (CREW NOW ON BOARD). Az alatta levő ikon az automatikus kirakodás, az áthúzott rakéta itt a hajó szétszerelését jelenti. A STORES (raktár) melletti zöld négyzetben láthatjuk a bolygón lévő készletet, az IN SHIP mutatja a hajón levő árukat. Ugyanezeket az információkat láthatjuk a felette levő oszlopdiagramokon is (25x és 250x bontásban). A nyilakkal lehet be/kirakodni.
Bolygó: a dokkban lévő bánya és kerttelepeket itt rakhatjuk ki a felszínre dolgozni. Kitehetünk ide más hajókat is, ha nincs hely már a dokkban.
Ököl: Harcosainkat 24, egyenként 200 fős szakaszba (Platoon) oszthatjuk be. Pénztárcánktól függően választhatunk négyfajta öltözet és háromfajta fegyver közül, ez fogja befolyásolni erejüket. Fontos, hogy mielőtt besorozzuk az újoncokat az első ikonnal, tartsuk őket TRAIN-ingben, amíg a CALIBRE-állásuk 100% nem lesz. Csak így lesz a kadétból (*Cadet*) ötcsillagos tábornok (*5 Star General*).
Haláltej: harc. Csapatainkat behajózhatjuk a dokkban álló csatacirkálóba (egybe csak max. 4 szakasz fér, de az is 800 katona). Ha az embereink kiszálltak az ellenséges bolygón, már csak izgulhatunk, hogy a mi teljes erőnk (YOUR TOTAL STRENGTH) mindig több legyen az ellenfélnél (ENEMY TOTAL STRENGTH). Az AUTOSCALE-nél is ugyanezt láthatjuk különböző felbontásokban (SCALING FACTOR). A TOTAL TROOPS LEFT jelzi a megmaradt emberek számát. Ha védekezünk, akkor is ugyanez az ábra.
Nagyító: néhány credit fejében kémjelentéseket kérhetünk vele az ellenséges bolygókról.
Lemez: nagyon jól hasznosítható Load/Save-menü, mert tartalmaz Format opciót is.
A játék közben érkezik még egy halom üzenet is, de nem túl komplikáltak.
Jó szórakozást a programhoz és a szilveszteri bulihoz. (**Megvolt... — CoVboy**)

FIRE KING (64)
(**Pőlöskei András&Orosz Ferenc,** Budapest)

Először is helyesbítek a múltkor leírtakkal kapcsolatban (**Úgy látszik, nem csak felénk szeretik a több részes leírásokat... — CoVboy**): a *Well* nem azt mondja, hogy a dungeon bejárata alatt van a bánya utolsó szintje, hanem azt, hogy a bánya utolsó szintje mögött van egy dungeon bejárata. A varázslatokat ld. a Mellékletben.
Tehát ott tartottunk, hogy keresgéljük a Nagy Kaput, amelyen beslattyoghatunk a kastélyba. Először ereszkedjünk vissza a 8. szintre, induljunk el északnak és az elágazásnál forduljunk nyugat felé. Itt találunk egy teleportot, ami levisz a 9. szintre. Itt kellemetlen meglepetések érnek: először éles fény villan és valami hozzávág a falhoz, majd egy rakás éhes maci veti ránk magát. Menjünk a lifthez és verjük le a szörnyikéket, majd menjünk le a 10. szintre. Kelet felé indulva csapkodjuk le az utunkba akadó *Medusá*kat, *Basalisk*okat és egyéb kedves élőlényeket (könnyű azt mondani...) és megérkezünk a bánya legsötétebb részébe, ahol halott bányászok tömege hever szanaszét. Egy kedves óriás nyit nekünk egy lyukat, amelyen keresztül bejuthatunk az imént említett dungeonba. Itt egy *Image of rewing madman* (a továbbiakban "pofa") fogad bennünket, nem túl barátságosan. Sétáljunk balra és *Drider*ek leverése után be az ajtón. Itt mágusok egy kis (inkább nagy) csoportja véd egy teleportot, ami a jobb oldali ajtó mögött van. Miután kipihentük magunkat, menjünk vissza. Innen nincs messze a lépcső, ahol a pofa fogad és azután érdeklődik, hogy válaszolunk-e egy kérdésére vagy inkább harcolunk egyet a berenceivel. Lehetőleg ne harcoljunk, mert könnyen mi húzhatjuk a rövidebbet — inkább válaszoljunk a kérdésére. Miután ez nem sikerült, a *Well*nél találjuk magunkat. A *Well* potom 100 gemért hajlandó elárulni nekünk a választ, tehát ezután ismét visszamehetünk a pofához és válaszolhatunk a kérdésére. Ez a barkochba még egy párszor el fog játszódni, ilyenkor majd mindig csak azt fogom írni, hogy válaszoljunk és mi a válasz (YOUR HEART). Menjünk egy szinttel feljebb, ahol először megint a pofa jelenik meg néhány hidra társaságában, majd egy kincseskamrára bukkanunk. A pofa feladja a második kérdését, a válasz YOUR WORD. Egy elágazáshoz fogunk megérkezni, ahol forduljunk balra. Itt egy teleportra bukkanunk. A *Well* ad egy térképet a titkos ajtókkal. Itt elakadtam, de tök véletlenül rájöttem, hogy hogyan lehet továbbjutni. Menjünk vissza a kereszteződéshez és menjünk be a lépcsővel szemben álló ajtón, amíg a 10,7-es koordinátához nem érünk. Itt forduljunk nyugatra és lépjünk — ez volt az egyik titkos ajtó. A másik a 10,5-ös koordinátán van keletre. Máris válaszolhatunk a pofa következő kérdésére (YOUR BREATH), majd menjünk fel a jobb oldali lépcsőn. Egy térképpel is ellátott helyre, a *Compound*ba érkeztünk. A harcosnak mondjuk azt, hogy barátok vagyunk (BY FRIENDLY) és csatlakozik hozzánk. A neve *Sir Deric* (HP: 70, AC: 8). Nemsokára egy *Iron Golem*be ütközünk, aki az után érdeklődik, hogy ki a mesterünk. Nem baj, ha nem tudunk válaszolni neki, mert csak egyedül van. Van viszont három figyelemreméltó tulajdonsága: nagyokat üt (15-30 HP); csak legalább +3 erősségű varázsfegyverrel sebezhető; tökéletesen ellenáll minden varázslatnak, kivéve a *Lightning Bolt*ot, ami lelassítja és veszélytelenné teszi. Legyőzése után irány kelet, a börtön. Menjünk a haldokló elfhez, aki *Sir Deric* barátja... volt. Még félholtan elmondja, hogy *Stiffbeard*ot, közös barátjukat elvitte a *Fekete Kör*, hogy feláldozza. Ezután ad még egy talizmánt, ami segít majd megtalálni a titkos illuziófalakat. Menjünk kifosztani a titkos kincseskamrákat, aztán lépjünk le innen. Közben megtaláljuk *Stiffbeard*ot is, mire *Sir Deric* lelép tőlünk. Miután kiértünk a *Compound*ból, menjünk fel a szemben lévő lépcsőn. Menjünk be a szemben lévő ajtón és sétáljunk a cellasor végéig. A jobbra lévő ajtó mögött néhány maci várja, hogy leverjük őket, a másik ajtó mögött pedig a Rézkulcs kerül hozzánk. A pofa megjelenik, hogy gúnyolódjon rajtunk egy sort, aztán eltűnik. Menjünk vissza a lépcsőhöz és sétáljunk a legutolsó ajtóhoz. Itt egy *Gyno-Sphinx* van, aki némi pénzért cserébe elárul nekünk néhány dolgot: egyrészt a választ a következő kérdésre, másrészt azt, hogy a következő kulcs 3 szinttel feljebb van. Menjünk be a középső ajtón és némi kocogás után válaszoljunk a következő kérdésre (RIVER). A lépcsőn való felslattyogás után menjünk be a keleti ajtón. A pofa megint itt van (hogy vinné el már az ördög!), alatta pedig egy csapda. Fegyverezzük le, mert egy kincset is találunk alatta, majd menjünk be a déli ajtón. A macik kivégzése után nyomuljunk egyenesen tovább, ahol egy mágustól elvehetünk egy papírt. A másik ajtó egy börtönbe vezet. Menjünk az ajtóhoz és válaszoljunk a kérdésre (WATER). Egy elágazáshoz érkezünk, ahol forduljunk balra. A börtönből kiszabadíthatjuk a Gyno-sphinxet, aki ezért hálából megajándékoz bennünket egy térképpel a második kulcs felkutatásához. Menjünk a lépcsőhöz és válaszoljunk a kérdésre (SILENCE). Sétáljunk fel a lépcsőn és nemsokára egy teleportra bukkanunk. Továbbhaladva kénes szag üti meg az orrunkat. Rövid mászkálás után megtalálhatjuk a második kulcsot, ami ezüstből van és néhány pyro-hydra védi. Az utóbbiakat kaszaboljuk le, az előbbit pedig vegyük magunkhoz. Megint megjelenik a pofa, de ezúttal nem gúnyolódik, hanem megpróbál elijeszteni bennünket. Megint kérdezni fog, amire a válasz WIND. A lépcső után menjünk mondjuk jobbra és be az első ajtón. Söpörjük be a kincset, majd menjünk ki innen és be a szomszéd ajtón. Rövid mászkálás után ismét a *Gyno-Sphinx*hez lesz szerencsénk, aki megint két információt ad: az utolsó kulcs két szinttel feljebb van, a nyugati teremben, viszont ha itt most továbbmegyünk, akkor megtaláljuk a fegyverraktárat. A fegyverraktárban kellemetlen meglepetés vár: a pofa pofátlanul ránk uszít egy csomó macit és pyro-hydrát. A kincsért viszont érdemes volt idáig eljönni. Innen csak egy köpés a lépcső, ahol válaszolhatunk az utolsó kérdésre (FIRE). Menjünk tovább, míg egy nagy térre nem érünk. Balra két pyro-hydra véd egy nagy kincset, ezt érdemes kifosztani. Menjünk be a kelet felé nyíló ajtón, majd a bal oldalin és immár a sokadik börtönbe jutottunk. Itt két infot kapunk: egyrészt meghallgathatunk egy lila féregről szóló történetet, másrészt pedig megtudhatjuk, hogy a "NACACIA" varázsszócska megszünteti a mágikus pajzsot. Ezt az infot egyébként csak akkor kapjuk meg, ha azt mondjuk, hogy a *Fekete Kör* ellen harcolunk (AGAINST). A börtönből kiérve menjünk be a bal oldali ajtón és máris kipróbálhatjuk az imént megtudott varázsszó hatását. Az eredmény egy adag kincs. Mellette egy teleport található, ami egy másik kincshez visz. Miután visszateleportáltunk onnan a dungeonba, menjünk balra. Itt pár mágus és óriás fogad bennünket. Menjünk egészen addig, amíg ismét meg nem jelenik a pofa. Most már kezdi kapisgálni jövetelünk célját és elkezd fenyegetőzni. Támadjuk meg a pofátlant, mire eltűnik. A lépcsőn való felsétálás utan irány a délnyugati sarokban lévő ajtó, ahol egy máguscsoport van... illetve volt. Menjünk be a jobb oldali ajtón és máris miénk az Aranykulcs. A második ajtó mögött néhány óriás fogad bennünket, akiket el lehet engedni (LET THEM PASS), de a lila férgeket már nem — verjük tehát le őket. Menjünk fel a lépcsőn és a *Kék Jég* világába érkezünk. Menjünk egészen az útkereszteződésig, ahol keletre lehet majd továbbmenni, északra pénz van. A következő elágazásnál ismét a keleti irány a követendő (délkeletre elvehetjük egy elég erős

csapat fegyvereit) és az ügyintéző épületben már megismert nővel fogunk találkozni. Szabadítsuk ki és menjünk mindig arra, amerre a nő mondja. Megtaláljuk a 11. teleportot. A *Well* a következőket mondja:*"Menj délre, majd keletre, mert a Fekete Kör elszabadította a hordáit és azok már megindultak a Kastély felé."* Az elágazásoknál tehát menjünk keletre, délkeletre, keletre. Hurrá! Tőlt valamit! Mi ez?! Kifagyott?! Pont most?!... Egyelőre tehát idáig sikerült eljutni. Ha sikerül beszerezni egy jó törést, akkor folytatom. Egyébként a B oldalon lévő dungeon 53,52-es koordinátáján is kiszabadíthatjuk a nőt.
Mellékletként következzen néhány varázslat:

Mage Spells:

(level 6)
Disintegrate: Ha sikerül, atomjaira bont egy embert (szörnyet nem!).
Stone to Flesh: Kővé vált ember felélesztése.
Flesh to Stone: Egy ellenfél kővé változtatása.
Death Spell: Egy 5x5-ös területen mindenkit kinyír.
Globe of Invulnerability: Nagyon erős védekező varázslat
(level 7)
Mars Invisibility: Láthatatlanság 3x3-as területen.
Delayed blast Fireball: Időzített robbanású tűzlabda.
Power word stun: Egy ellenfelet megbénít, ami ezután nem támad.

Druid spells:

(level 1)
Fire: 3x3-as területen villogás.
Entangle: Mindent azért nem tudhatok.
Invisibility to Animals: Láthatatlanság az állatok előtt.
Detect Magic: Varázslat felismerése.
(level 2)
Borkskin: Védekező varázslat.
Charm Person: Ember vagy állat megbabonázása, aki ezután a mi oldalunkon harcol.

Cleric Spells:

(level 5)
Raise Dead: Halott feltámasztása. Vigyázat, a felélesztett karakter tulajdonságai csökkennek.
(level 6)
Heal: Nagyon erős gyógyító varázslat.
Harm: Célpont ártalmatlanná tétele.
Néhány szó a fontosabb tárgyakról (a tárgy megnevezése után zárójelben az érték):

Gyűrűk (megvédenek valamitől):

Ring of Wizardry (25.000): Megvéd a varázslattól.
Ring of Invisibility (3.750): Láthatalanná tesz.
Ring of Fire Resistance (2.500): Tűztől véd
Ring of Prot +1 (5.000): AC=AC—1
Ring of Prot +2 (7.500): AC=AC—2
Ring of Prot +3 (10.000): AC=AC—3

Bracers (páncélként lehet viselni őket):

Bracers AC2 (12.000): AC=—2
Bracers AC3 (10.500): AC=—1
Bracers AC4 (9.000): AC=0
Bracers AC6 (6.000): AC=2

Páncélok (Az AC=6-ról indul):

Plate Mail +1 (2.500): AC=—2
Plate Mail +2 (5.000): AC=—3
Plate Mail +3 (7.750): AC=—4
Banded Mail +2 (5.000): AC=—2
Banded Mail +5 (13.500): AC=—5
Chain Mail +3 (6.250): AC=—2

Pajzsok, övek (csökkentik az AC-t):

Shield +2 (2.500): AC=AC—3
Shield +3 (3.000): AC=AC—4
Shield +4 (6.000): AC=AC—5
Cloak of Displacement (8.750): AC=AC—2

Varázsszerszámok (használni kell őket):

Wand of Paralyzation (10.000): bénít
Wand of Icestorm (7.500): jégvihar
Wand of Fireballs (6.000): tűzlabda
Wand of Lightning (5.000): villámcsapás
Necklace of Missiles (1.800): tűzlabda, de gyenge

Fegyverek:

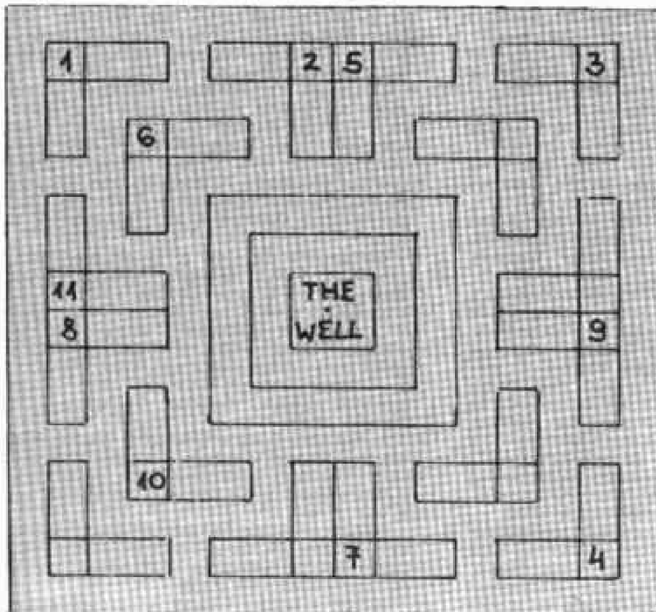
Scimitor +4 (10.000)
Mace +4 (7.500)
Flail +4 (4.500)
Trident +3 (6.250)
Quarter Staff +3 (2.000)
Quarter Staff +4 (4.000)
Long Sword +2 (3.550)
Long Sword vs. Giants +2 (3.750)
Two-handed Sword +2 (2.000)

Íjak és dobófegyverek:

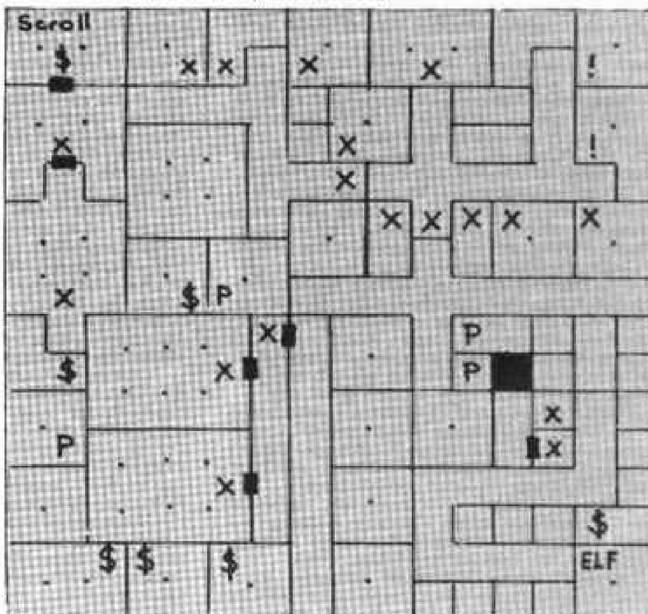
Fine Long Bow (12.300)
Staff Sling +3 (4.500)
Composite Long Bow +2 (2.500)
Javelin of Lightning (1.500): villámá változó gerely
Arrow +4 (400): nyilak
Arrow +2 (175): nyilak
Dart +2 (125)

Egyéb tárgyak:

Stone of Good Luck (12.500): szerencsét hoz
Eyes of Charming (12.000): u.a., mint a *Charm Person* varázslat
Boots of Speed (10.000): MV=MV+2
Guanlets of Ogre Power (7.500): erőt ad
Mage Scroll 3 Spells (1.500): 3 varázslat
Cler Scroll 2 Spells (150): 2 varázslat



1: Verdigrisből; 2: Dungeon 5,48-ból; 3: Dungeon 11,0-ból; 4: Az ügyintézőből; 5: Az ügyintézőből; 6: Tyr templomából; 7-10: a bányán túli dungeonból; 11: A Kék Jég világából



Compound
($: kincs; X: csata; !: Info; P: Pihenőhely;)

Az Olvasó hirdeti

Mivel egy kicsit le vagyunk maradva a hirdetésekkel, most kivételesen három oldalt lesz szerencsétek kibogarászni. Talán a hirdetések száma és csoportosítása minden hirdetni vágyót meggyőz arról, hogy programok esetén nem ártana odaírni, hogy milyen géptípusról is van szó, mert enélkül csak RND-módon tudjuk elhelyezni a hirdetést...

— 64 —

Eladó C64+2 hetes 1541/II drive+magnó+35 lemez (eredeti GEOS V1.2, GEOS V1.5 desktoppal)+33 kazetta (3 gyári: Impossible Mission II., Spitfire 40, Warlock's Quest)+15 kötet szakkönyv 40.000,- Ft-ért. Sürgős! Seikosha SP-180-as nyomtató 18.000,- Ft-ért. **Varga Krisztián**, Budapest, XI. Nándorfejérván út 8/D. F/1. 1119. Hétköznap: 19-20 h. között.

Eladó C128-as, 1570-es drive, magnó, kazetták, 150 disk, disktartó, 2 joystick, Nordic power cartridge, mouse. Érdeklődni lehet: Bp. 1864-905.

Igényesnek eladó: Commodore 128+1571 drive+datasette+3 joy+240 db. lemez a legújabb 89-90-es játékokkal+FINAL 3 CARTRIDGE+PHILIPS monochrome zöld monitor filterrel+hangdigitalizáló csak egyben eladó vagy esetleg AMIGA 500-ra cserélhető. Ár: 65.000,- Ft. **Szanyi Zoltán**, Pécs, Egri Gy. út 118. 7632.

Eladó egy RESET gombos Commodore 64, 1541 floppy, magnó, cartridge, EPROM égető, 2 joystick, 20 db. márkás lemez programokkal, szakirodalom. Irányár: 40.000,- Ft. **Buczkó Attila**, Budapest, XVII. Ásvány u.43. 1173. T.: 1-587-525, reggel 7-8 óráig.

Eladó: C64+1541/II drive+datasette+PHILIPS monochrome monitor (sárga), 30 lemez és kazetták. Csak egyben! Az ára: cirka 45.000,- Ft. Cím: **Szüle Gábor**, Csikóstöttös, Béke u. 55., 7341. Érdeklődni hétvégenként!

Eladó C64+magnó+1541/II. floppy+Super Games Cartridge+Kb.120 db. lemez+lemeztartó+a lemezeken szuper programok pl. DOC, Strike Fleet, Pirates, Stealth Fighter stb.+6 db. kazetta ugyancsak programokkal+szakirodalom=55.000,- Ft, de alkudni lehet. Szívesen cserélnék Amiga 500-ra is, ha van valaki, aki ezt megtenné. Cím: **Pálkuti Norbert** (PNSoft), Esztergom, Móricz Zs.9. 2500. Tel.: (06-33) 11-446. délután 16 és 18h között.

Seikosha SP-180VC printerhez magyar karakteres illesztőt keresek. Árajánlatot a következő címre kérem: **Gerencsér Antal**, Szombathely, Krúdy u.18. 1/3. 9700.

Keresek egy (lehetőleg az újfajtát!) C64+1 db. datasette+2 db. joystick+5 kazetta tele programmal. 16.000,- Ft-ért! **Korom Csaba**, Szentes, Horváth Mihály u.5. 3/80. 6600.

Commodore 1541/II.-es floppy és Commodore Interface-szel ellátott CITIZEN 120D nyomtató eladó! Érdeklődni: **Zolta Richárd**, Dunaújváros, Kommunarszk krt. 10. 5.2. 2400.

Elcserélném SANYO, BETA-rendszerű Video recorder-emet kazettákkal, 1541 vagy 1541/II floppy-ra, lemezekkel. Érdeklődni: **Tóth Attila**, Csongrád, Hársfa 61. IV/12. 6640.

C64+floppy+magnó+8 prg-s cartridge (másolható)+2 joy+100 db. lemez rossz és jó programokkal+5 db. kazetta+szakirodalom eladó 40.000,- Ft-ért. Érdeklődni lehet: 1-690-513 bp-i telefonszámon este.

C64-eshez floppy+tápegység (típusa OC-118N): 7000,- Ft-ért, Printer — CITIZEN 120D: 12.000,- Ft-ért, Monitor — PHILIPS: 15.000,- Ft-ért (monochrome) eladó, vagy AMIGA-ra cserélhető. Keresek színvonalas IBM játékprogramokat. Listát kérek és küldök. **Mogyorósi József**, Sóstóhegy, Csaba út 46. 4481.

Eladó!!! C64/II.+1541/II. drive (garanciális)+10 BASF disk super felhasználói programokkal. Irányár: 35.000,- Ft. (Alkudni lehet!) **Szabó Gyula**, Veszprém, Fecske u. 2. 8200. Tel.: hétköznap 18h után (06-80) 26-674.

C64-hez magnó+130 program, valamint Final 3 cartridge eladó. Keresem a Design 64 nevű programot (megvételre). **Kiss Zoltán**, Budapest, XV. Eötvös utca 148/a. 1153.

OLCSÓN eladó C64+2x8K cartridge+joy+kazetták a legújabb programokkal. Érdeklődni a következő címen: **Takács Zoltán**, Szolnok, Csokonai út 26. I.em. Tel.: (06-56) 33-939.

Megvételre kínálok egy SEIKOSHA SP180VC nyomtatót, 20.000,- Ft-os irányáron. **Bukta Dávid**, Budapest, XI. Lágymányosi u. 17/B. III/6. 1111. TEL.: 1-821-485.

C64/új típusú+1541/II. floppy+80 lemez a legújabb programokkal+DATASETTE+kazetták+lemeztartó+cartridge+2 joystick sürgősen eladó vagy AMIGA-ra cserélhető (ráfizetéssel). Érdeklődni: minden nap 8-16h-ig a 173-5346-os bp-i telefonszámon.

Eladó RESET gombos C64/II. NTSC (1.25 MHz) kapcsolóval+floppy+datasette hangkijelzővel+"SUPER GAMES" cartridge+fényceruza+80 lemez és 26 kazetta játék- és felhasználói programokkal+2 joy+szakkönyvek. 50.000,- Ft-ért, továbbá egy monochrome (zöld) monitor 10.000,- Ft-ért. **Alexay Péter**, Budapest, III. Amfiteátrum u. 10. IV/12. 1031.

Eladó C64/II.+1541/II. floppy+fastload cartridge reset gombbal+2 joystick+sok lemez felhasználói és játékprogramokkal+magyar floppy és gépkönyv. Ugyanitt ZX Spectrum is, KEMPSTON Interface-szel. **Szakály Zoltán**, Budapest, XIII. Övezet u. 1. 1131. Tel.: 1-400-820.

1541-es floppy drive eladó! Árajánlattal ellátott levelet várok! Cím: **Wilhelm Zsolt**, Százhalombatta, Ságvári sétány 41. F/3. 2440. Tel.: (06-26) 55-060.

Eladó C64-es floppy-val+1 joy+70 lemez válogatott programokkal. Megegyezés szerint. Érdeklődni lehet: **Berecz Zsolt**, hétköznap — Budapest, XIX. Kisfaludy utca 32. Hétvégén — Dunaföldvár, Fehérvári utca 2. 7020.

Eladó: C64+1541/II.+3 joystick+200 lemez tele új és régi programokkal+2 db. 100-as Box+Seikosha SP 180 VC printer+10 db. kazetta (tele) +Videoton TV+a teljes DATA BECKER sorozat+további irodalom+igényesnek Panasonic NV-L20 HQ 3 fejes, fényceruzás, 1 éves videomagnó. AMIGA csere érdekel! Ár, illetve csereajánlatokat a következő címre kérem küldeni: **Bujka Árpád**, Dunaújváros, Vasmű út 14. I/2. 2400.

Commodore 128, 1541 drive, 33 db. 64-es játéklemez, diskbox, Quickshot II Plus joystick szakirodalommal eladó. **Gratzer Zoltán**, Budapest, II. Törökvész út 95-97/D. 1025. Tel.: 1-673-308.

Eladó 1 db. C128-as számítógép 1571-s floppy-val, 85 db. lemez játék- és felhasználói programokkal (Giga CAD, Newsroom, JANE, Print Master, PASCAL stb.). Érdeklődni lehet hétközben 18-21h-ig: Bp. 1772-230-as telefonszámon.

Keresem a következő programokat C64-re: Bard's Tale 1,2,3, Video Maker, Centauri Alliance, Silkworm, Ikari Warriors, valamint C= MPS 1230 típusú printerhez szövegszerkesztő, rajzoló programokat. (Bard's Tale-nél hibátlan törést!). Ugyanitt új programok (lemezen), pl. Rick Dangerous 2, Total Eclipse 2, Last Ninja 3 (nem Vendetta) stb. **Orcsik Róbert**, Balmazújváros, Dózsa Gy. u.3. 4060.

Eladó egy Commodore 64 típusú személyi számítógép+OC118N típusú floppy-val+DR1513-as IC-s magnóval,+20 kazetta+60 lemez+két joystick+Action Cartridge MK Plus VI+sok könyv. Ára: 40.000-45.000-ig! Sürgősen!!! **Simon Róbert**, Budapest, XIV. Törökőr út 9-11. III/16. 1145. Telefon.: (06)-1-2-513-779 este 18-19,50-ig!

C64+1541/II. lemezekkel (kb. 150 db.) eladó! Az ár megbeszélés tárgya. **Marosi Zoltán**, Bag, Vasút u.1. 2191.

C64-hez hangdigitalizáló, programmal, 1000,- Ft-ért eladó. Programokat is cserélek. Válaszborítékot kérek! **Kótai Péter**, Sopron, Margitbányai u. 37/A. 9400.

Keresek minden részletre kiterjedő Bard's Tale III. leírást angol, német vagy magyar nyelven pénzért is! Legjobban a Power Play-ben megjelent leírásnak örülnék! **Lehner Béla**, Veszprém, Gagarin út 1. 8200.

C64-re keresek NYÁK-tervező programot. Továbbá keresem a GAME MUSIC 1-9-et, és más zenei demo-kat. **Ifj. Buliczka Ferenc**, Budapest, XIII. Karász utca 6. 1131.

Hi crackers! Keresem az ACTION CARTRIDGE V6.0 kiegészítő lemezeit, vagy esetleg a V5.0-át! Keresek továbbá COOL contactokat! Herg, Újszász, Wesselényi 1/A. 5052.

Keresem az alábbi C64 programok leírását: Platine 64, Design 3D, Font Master II., Ega V3.2, Rockmonitor, DBASIC, Ultra Basic, Simon's+. Keresem a következő programokat: Profi Ass., Supergrafik. Ki tud segíteni? Hogyan illeszthető a C64 a ROBOTRON írógéphez? (HW,SW) **(A Qualisoft nevű cég valamikor árult párhuzamos interface-t hozzá és** ABC DOKU **néven van hozzá** EASY SCRIPT **is — CoVboy)** **Nosticzius Zoltán**, Mosonmagyaróvár, Kolbai Károly út 6. 9200.

Keresem a következő játékprogramokat lemezen C64-re: POPULOUS, LORD OF THE RISING SUN, JOAN OF ARC, **(Na, ha ezeket megtalálod, akkor ugyan küldj már nekem is egy tiszteletpéldányt belőlük!... — CoVboy)** BATMAN THE MOVIE, nevű programokat. Eladó APOLLO 18 gyári kazettán. Aki szeretné a C64-es hangját ORIT (pl. szovjet) TV-n hallani, annak én szívesen segítek. Programcsere kazettán illetve LEMEZEN (ha szükséges pénzért is). **Almási István**, Csongrád, Felszabadulás út 11-17. III/36. 6640.

C64-re keresem lemezen a következő programokat: The Untouchables, Carrier Command, Myth, Chase HQ, Test Drive 1-6, Bard's Tale I-III, Dizzy 1-3, F-14 Tomcat, Lords of the Rising Sun, Pirates, Dan Dare, Gunship, Dungeon Master, Curse of the Azure Bonds, Spiderman, Powerpack 1-2, Impossible Mission 1-2, Printfox, Superman, Enigma Force, Sunny Shine, Dragon Wars, Larry 2. Jelentkezni lehet a következő címen: **Bársony Péter**, Mátészalka, Arany J.köz 2. 4700.

C64-esek figyelem! Keresem a következő játékokat lemezen: Zak McKracken, Street Rod, The Untouchables, Shadow Warriors, Wings of Fury. Cserélek is! Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Jörg Rudolf**, Mohács, Tolbuhin út 47. 7700. Tel.: 711-25-51.

C64-re keresem az összes magyar nyelvű adventure-t. Rátkai félék megvannak. Ha csak egy van, az sem baj (!). Keresem a CoV 1.számát, dupla áron is! **Olejnik Zsolt**, Pécsvárad, Dombay u.7. 7720.

C64-esek! Programozásban jártas manusok segítsetek! Grafikai, képernyő-kezelő rutinokat és hangdigitalizáló prg-t keresek (kazettára). Még fizetni is hajlandó vagyok. **Kovács János**, Kőrösladány, Baross u. 9/1. 5516.

C64-re keresem kazettán a TEST DRIVE I-t, és a Stealth Fighter-t. **Zsohár Ákos**, Szombathely, Váci Mihály út 18/a. 9700. Tel.: (06-94) 25-589 (esti órák).

Keresem 64-re floppyn a Kings of England-ot, és a Duck Tales-t. Cserébe: Pirates, Street Rod, Vendetta, Myth, The Untouchables. **Fogarasi Balázs**, Budapest, IX. Ferenc krt. 44. 2/8. 1092. Tel.: 1373-312.

Sürgősen szükségem van az Elite, Neuromancer és a Test Drive IV. lemezes verzióira és a Transformers II-re. Főleg budapestiektől venném meg, vagy elcserélném. **Tegze Sándor**, Budapest, III. Miklós u. 3. VII/37. 1035.

Commodore 64-re színvonalasabb programokat keresek, esetleg cserélek kazettán. Keresem még az Adventure Building System-et és a Graphic Adventure Creator-t, valamint az F-14 Tomcat-et, Ferrari Formula One-t, Neuromancer-t. Ha valaki programot keresne, annak szívesen segítek. **Mátéfi Gergely**, Balatonalmádi, Baross G.út 50. 8220.

C64-esek! Várom olyan emberek jelentkezését, aki letörte, vagy le tudja törni a következő programokat kazettára: Maniac Mansion, Zak McKracken, Sunny Shine, Defender of the Crown, King's Bounty, Carmen Sandiego. Ár megegyezés szerint! Írj, postafordultával válaszolok! **Csernyák János** (GARFIELD), Budapest, XXI. Dunadűlő u. 7/A. 1212.

Keresem a GI Joe c. programot. Akinek megvan, írjon! Címem: **Nagy György**, Budapest, XII. Sólyom u. 15/A. 1126.

Keresem C64-re lemezen a King's Bounty c. programot (lehetőleg olyan változatát, amelyben lehet vásárolni ostrom fegyvereket). Ezért pl. Carmen Sandiego, Rick Dangerous 2, Greg Norman's Ultimate Golf-ot adok. **Szánthó Gábor**, Sopron, Csengery u. 58. 9400.

Keresem a King's Bounty 2. lemezoldalát. Minél több nap van hátra (a játékban), annál jobb. Cserébe játékokat vagy pénzt adok. **Sulák Péter**, Szombathely, Stromfeld u.47. 9700.

C64-re szimulációs, stratégiai és kalandjátékokat keresek, és a GRAPHIC ADVENTURE CREATOR-t, leírással. **Pandur László**, Mernye, Lenin u.50. 7453.

HELP! Segítsen valaki! Megvásárolnám a CoV 1. számát, akár 2-szeres áron, persze firkálás, tépődés nélkül! És keresek EREDETI Rátkai programokat, Új Vadnyugat I-II, Időrégész és Bosszú, lehetőleg nem 300,- Ft-os áron, hanem OLCSÓN. **Pál László**, Sásd, Tompa M.u.9. 7370.

Az Olvasó hirdeti

C64-re keresem a Gunship, Neuromancer, Heroes of the Lance, Stealth Fighter, Pirates és a Sky Fox c. programokat lemezen. **Márta László**, Szigetcsép, Rákóczi út 15. 2317.

Keresem C64-re a CURSE OF THE AZURE BONDS-t, a SECRET OF THE SILVER BLADES-t, és a CHAMPIONS OF KRYNN-t. **Somogyi András**, Budapest, VII. Dob u. 94-96. I/17. 1073. Budapestiek jelentkezését várom.

Keresem C64-re (lemezre) a következő programokat: Speech Basic, Borrowed Times, Új Vadnyugat I-II, Dark Side I, Battle Chess. Cserére tudom adni: Gun Ship, Steel Thunder, Elite, Duck Tales, Batman the Movie, Batman Penguin, Last Ninja, Rambo II, Beach Head II, Hopples, Bobo... stb. **Babos Balázs** (Level 5 Software), Veszprém, Halle 9/G, 5/15. 8200

C64-re keresek mindennemű pankrációs és stratégiai programokat. Cserébe kínálom pl. Golden Axe, Neuromancer, Where in Time Carmen Sandiego, King's Bounty, Pirates, Street Rod, Vendetta. Válaszborítékért listát küldök. **Macsik Áron**, Budapest, XV. Páskompark 3. 1157

Keresem a Robocop 2, Dan Dare 3 c. programokat, ezenkívül cserélnék más programokat is! **Ifj. Zalavári Miklós**, Győr, Ipar út 100. II/7. 9027

Keresem a következő programokat C64-re: Terramex, Új Vadnyugat I-II, Garfield (nem a rajzolóprogram!), Ski or Die. Csak csere érdekel! Akinek ezek megvannak, mielőbb írjon. Számítok mindenkire! Hi! **Miklós Tamás**, Mosonmagyaróvár, Árpád utca 8. 9200. Tel.: (csak este 5 után) (06-98) 11-737.

Keresem a következő programokat: Bard's Tale I-IV és az SSI Forgotten Realms sorozatának I-III. részeit (pl. Pool of Radiance). Cserébe egy rakás jó programot kínálok. Természetesen akiknek ezek a programok nincsenek meg, azok is írjanak! Válaszlevelet ár, vagy csereajánlattal a következő címre kérek: **Pongrácz Gergely**, Győr, Heszky E.u.41. IV/10. 9024.

Keresek C64-re lemezre mindenféle kalandjáték készítőt, szerep és fantáziajátékot, valamint C128-ra íródott bármilyen színvonalas játékprogramot cserére ill. megvételre. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. **Polczer Roland** (Joe), Győr, Rónay str. 3. 9026.

Keresem C64-re a következő programokat kazettán: Battle Chess, Garfield 1-2, F-14 Tomcat, Barbarian 2-3, Sim City, Duck Tales, Kingdoms of England, Last Ninja 1-2, Ghostbusters 2. Átvételre felkínálva C64-es programok kazettán, pl. Copy-235, Terramex, Back to the Future, Top Gun, 5 A Side Footy, Soccer 1-2, Volleyball, Willow Pattern, Platoon 1-2 és még 15-20 ehhez hasonló program. Várom a leveleket! **Farkas Szabolcs**, Ceglédbercel, Vaspálya u.11. 2737

Keresem a Twin Kingdom Valley-t C64-re kazettán, max. 100,- Ft-ért. Ugyanitt elcserélném az 576 Kbyte 1-2-3 számait a CoV 8-10-11-12 számaira! **Bánhegyi G. Péter**, Budapest, XIII. Hajdu utca 14. 1/10. 1139.

Keresem 64-re kazettán a köv. játékokat: Last Ninja II, Új Vadnyugat I-II, Test Drive III, X the Adventure, ELITE, KD's Soccer Man., Sim City stb. Megvan: Last Ninja I. (1,3,4,6 pálya), Bosszú, Giana Sisters stb. Címem: Pedrosoft, Zamárdi, Siófoki út 2/A. 8621.

A legfrissebb és régebbi stuffok (game+demo+utyzz) cseréje C64-en, lemezen. **POISON+TKC**, Szeged, Pf.: 368. 6701

C64-esek figyelem! Jó minőségű játékok (Hammerfist, Dragon Wars...) megvannak. Csak cserével foglalkozom. Kérésre listát küldök és keresem (Last Ninja III, Dizzy I, Weird Dreams) című programokat. Címem: **Tóth Péter**, Nagykanizsa, Kazanlak krt. 3/c. 8800.

C64-es programokat cserélek lemezen, keresem a következő programokat: Elite, Kingdoms of England, Battle Chess, Iron Lord, Sunny Shine, King's Bounty, Test Drive 2, Impossible Mission és Zak McKracken. **Bendik Viktor**, Budapest, XIX. Hullay Jenő út 62. 1196. Tel.: 1-485-741

C64 programok (Pirates, Gunship, Street Rod, Test Drive 1...) diskkel együtt eladók. Írj nekem és 2-3 napon belül megkapod a disket. **Sikter Bálint**, Budapest, XI. Budafoki út 41/B. 1111

C64 programokat adok, veszek, cserélek, csak lemezen. Listát kérek és küldök. **Fehér Gyula**, Budapest, Ujszász u.64. 1165. Tel.: 1-638-338. 18-21h-ig, hétköznapokon.

Ritka szuper programok cseréje C64-en és IBM-en, lehetőleg lemezen. Megvan majdnem az összes CoV TOP 10-es program. Keresek RPG programokat, de főleg a Bard's Tale és SSI Forgotten Realms összes részét. Ha csere nem jó, ezeket meg is venném, max 50,- Ft-ért/db. Kezdők is írhatnak. **Pongrácz Gergely**, Győr, Heszky E.u. 41. IV/10. 9024

C64 lemezen 89-90-es programok nagy választékban. Pl. Shadow Warriors, Turrican, Batman the Movie, Myth, The Untouchables. Friss játékprogram esetén csere. Keresem: CREATURES, Stewrat's Super Of R.R., Golden Axe, Chase HQ II, Orcus, Back to the Future III. Cím: **Bürszem Tibor**, Piricse, Vöröshadsereg út 12. 4375.

C64-re programokat adok kazettán. Pl. Batman, Art Studio, Shoot'em Up Construction Kit, Impossible Mission, Tir Na Nog. Keresem a Terramex című programot lemezre. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. **Tóth Tamás**, Esztergom, Várfok út 14/a. 2500.

C64-es programokat cserélek lemezen. Szuper programjaim vannak, pl. Duck Tales, Street Rod, Myth stb. Listát kérek és küldök. Minden levélre válaszolok. **Kovács Lajos**, Mezőtúr, Bem u. 14. 5400.

C64-esek figyelem! Szuper játékok lemezen és magnón. Lemezes listánk 2000 játékból áll. Lemezt és kazettát tudunk biztosítani. Címünk: **Jörg Rudolf**, Mohács, Tolbuchin út 47. 7700. Tel.: (711) 25-51, csak hétvégén.

Lemezes programok cseréje kazettán! Válaszborítékért lista! (C64). **Keller József** (BHS), Budapest, XVIII. Ferenc utca 44. 1184.

Programcsere (főképpen kazettán). Listát kérek és válaszboríték ellenében küldök. Lamerek kíméljenek. **Karasz Krisztián** (Graffiti), Nagyér, Rákóczi u. 51. 6917

C64-es programkazettáimat eladom (400-500 Ft). Utántöltős prg.-ok is kazettán, pl. Vendetta, Hammerfist, Shadow Warriors, Adidas Football, The Untouchables stb. Cím: **Szántai László**, Tatabánya, Pf.: 396. 2800.

C64-es és AMIGA programok cseréje. Több, mint 3500 C64-es programom van. Sok-sok kazettás utántöltős programmal is rendelkezem C64-re. Csere esetén listát kérek. Válaszborítékért listát küldök. Több mint 300 db. 1990-es töresű játék. Lemezek is eladók 110,- Ft/db. áron, programokkal tele. Üres lemez (5.25") 90,- Ft/db. áron. Minden válaszborítékos levélre válaszolok! **Németh András**, Győrújbarát, Veres P.u.23. 9081.

C64-es programok cseréje kazettán. Van néhány lemezes programom is. Listát csak felbélyegzett válaszboríték ellenében küldök. Keresem kazettán a Vendetta és a Sim City c. programokat. **Szabó Krisztián**, Tapolca, Dimitrov t.1. 709. 8300.

C64-re kazettás programok. Pl. Dark Side, Total Eclipse I-II, Driller, Cash & Grab, Mercenary, Saboteur 2, Új Vadnyugat 1-2, Castle Master. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. **Timár Tamás** (ELF), Kiskunfélegyháza, Platán utca 5. 6100

C64 kazettások figyelem! Ha akartok kazettára super lemezes programokat, akkor írjatok! Egy kis ízelítő: Myth, Impossamole, Shadow Warriors, Flimbo's Quest, Midnight Resistance (!). Ezek mind utántöltős programok. Ez csak egy kis része annak, amik még vannak. A válaszborítékkal ellátott leveleket erre a címre küldjétek: **Friesz Gábor**, Komló, Körtvélyes u.11. 7300.

HEY, GUY! Ilyen még nem volt! Ha a legújabb lemezes programokhoz akarsz jutni, keresve sem találhatnál jobb megoldást! Csak néhány példa: King's Bounty, Carmen Sandiego, Champions of Krynn, Lord of the Rings... Ugyanitt eladó üres lemez, csak 35,- Ft/db. **Halmai Botond**, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400.

C64-es PROFEX magnó 1.800,- Ft körül eladó (használt). Ugyanitt lemezes programcsere (C64). Keresek minden mennyiségben szimulátort! (Főleg vadászrepülőt). **Zentai István** (ZIZON), Kunfehértó, Ady E.u. 6. 6413

C64 programokat adok, veszek, cserélek lemezen! **Kolics Bertold**, Veszprém, Sallai Imre utca 48/1. 8200. Tel.: (06-80) 25-965

C64 programokat cserélek-adok kazettán és lemezen. 7000 programból lehet választani. Cserénél listát kérek és küldök. **Balázs Attila**, Budapest, XII. Kapitány u.6. 1123.

C64-esek figyelem! Adok-veszek bármilyen programot. Válaszboríték esetén küldök egy listát a legjobb programokról. **Horváth Zsolt**, Budapest, XII. Városmajor út 32ab. 1122.

C64-es programokat cserélek lemezen. Csere esetén listát kérek-küldök. Eladó C64-re SUPER TURBO CARTRIDGE kazettás gyorstöltő reset gombbal+ajándék program kazetta, ára: 1.200,- Ft. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi u. 28.

C64 játékprogramok cseréje lemezen! Megvan: F-14, F-15, Gunship, Strike Fleet, Myth, Tusker, Vendetta, Test Drive I-III, Street Rod, Pirates, The Untouchables, Batman the Movie, Ferrari Formula One, Oil Imperium, Heroes of the Lance, Turbo Outrun stb. Keresem: Iron Lord, Hammerfist, Castle Master, Neuromancer, Dragon Wars, Bard's Tale I-III, Double Dragon. Cím: **Sipos Attila**, Budapest, XXII. Tenkes u.6/B. 1225.

A legújabb stuffokat Tarzantól szerezd be! A TERRORISTS stuffokat néhány naposan kaphatod meg, de bármi mást is a leghamarabb. Több, mint 1800 játék- illetve demo-ról listát küldök. Hát nem csodálatos? **(Dehogynem! Az, hogy nem írod oda, milyen gépre... — CoVboy)** **Szabó István**, Balmazújváros, Nap 9. 4060.

C64-re a legújabb programok is, lemezzel együtt (új DS/DD) eladók. Képdigitalizáló és törőkártyák eladók. IBM PC/XT programokat cserélek. **Oláh Lajos**, Hort, Kossuth L.u. 147. 3014.

C64-re programot cserélek, adok lemezen. Pl. F-14 Tomcat, Test Drive, Sim City, Pirates, Street Rod. A leveleket a köv. címre küldjék: **Ifj. Németh Imre**, Törökbálint, Őszibarack u.15. 2045.

C64-es programcsere kazettán és lemezen. Listát kérek és küldök. Megvan: Test Drive I-II-III, Bard's Tale III, Neuromancer, Battle Chess, Ghostbusters I-II, Impossible Mission I-II... stb. Keresem: Giga-Paint, Last Ninja I, Disk Demon, Driller, Dark Side, Tusker, D.O.C., King's Bounty, Sunny Shine, Új Vadnyugat I-II. Lehetőleg lemezen. **Pándi Zsolt**, Veszprém, Szamuely tér 7. 8200.

C64-es lemezek programokkal, valamint AMIGA eladók. Kérésre listát küldök. Eladó egy SEIKOSHA SP-180VC Printer 16.500,- Ft-ért. **Baki Ádám**, Budapest, IX. Üllői út 179. 1091. Tel.: 177-19-51.

C64-es programok cseréje lemezen. Eladók a COMMODORE ÚJSÁG 1988-89-90-es évfolyam számai. **Gyulay György**, Budapest, XIV. Királyhida u. 20. 1142.

C64-es programokat cserélek kazettán. **Szabó Sándor**, Budapest, Maros u. 98. 1204.

Kazettás programok C64-re. Válaszboríték ellenében listát küldök. Megvan pl. Bosszú, Új Vadnyugat I-II, Időrégész, Nodes of Yesod, Elite, Dizzy, War in the.., Myth, Tusker, Last Ninja, Test Drive II-III és még sok szuper prg. **Micskó Tibor**, Pápa, Vajda P.ltp. 22/A. 8500. Tel.: (06-89) 24-716

Új minőségi programok cseréje, esetleg vétele C64-re, lemezre! Keresem: Curse of the Azure Bonds (NEC törés nélkül), valamint az ELITE és a D.O.C. CHEAT-tel rendelkező verzióját. **Kasza Gyula**, Budapest, IV. Vécsey K.u. 116/B. 1046

C64-es programokat cserélek kazettán. Teli kazetták eladók. Listát küldök és kérek! **Fekete Attila**, Szigetszentmiklós, Alsóbucka 2. 22/A. 2310.

C64-en CSAK KAZETTÁN 88,89,90,91-es játékokat cserélek. Listát kérek és küldök. Keresem: Carrier Command, Dizzy 2, Firestart, Neuromancer c. programokat és valamilyen demo-szerkesztőt. **Somorjai Zoltán**, Budapest, III. Víziorgona 9. 1038

Keresek C64-re új, kazettán működő utántöltős programokat cserére. Ugyanitt sürgősem kellene kazettára a Dark Side, Driller, Total Eclipse I-II. Válaszborítékot kérek! Cím: **Fehér Tamás**, Szentendre, Egresi út 29. 2000

3D és szöveges (pl. ELITE, Bosszú, Új Vadnyugat II., Dark Side) programokat keresek C64-re kazettára. Esetleg cserélnék is, vagy olcsón megvenném őket. **Kővári János**, Halvan, Tompa M.út 14/b. 3000



Az Olvasó hirdeti

C64 és C+4 játék- és felhasználói programok. Kérjen ingyenes listát! **Békési Tamás**, Salgótarján, Csokonai út 21-29. 3100. Pf.: 15.

Kazettások! C64-re SUPER programok, csere is lehetséges (pl. Dizzy I-II-III, Thunder Blade, Tusker, Spellbound, Stormbringer, Dark Side, Footballer of the Year, Fruit Machine Sim.2., Batman the Movie, Barbarian I-II, Myth, Predator. Kérésre válaszborítékban kb. 220 programról listát küldök. Kazettát kérek! Címem: **Csizek Tibor**, Túrkeve, Rákóczi út 41. 5420.

Üdv néktek alattvalók! (**Egyesek nagyon tudják, hogyan lopják be magukat az ember szívébe... — CoVboy**) Itt a BULA beszél a DANGEROS-ból! C64 programok kazettán és lemezen. Keresem a DR. Doom's Revenge c. programot! Címem: BULA from DANGEROS, Orosháza, Bajcsy Zs.u. 17. 5900.

Körülbelül 1500 programmal rendelkezem. Programokat cserélek lemezen és kazettán. Írjatok! Ajánlatokat és leveleiteket várom az alábbi címre: **Domján Róbert**, Kecskemét, Mikszáth krt. 16. 6000.

C64-es 1989-90-es programok egy- és többoldalas lemezes programok eladók lemezzel együtt. Válaszboríték ellenében listát küldök. Cím: **Maldrik András**, Gyöngyös, Rákóczi út 23. 3200.

C64-es programokat cserélek, veszek csak lemezen. Kérésre listát küldök. **Szabó Richárd**, Békéscsaba, Alsókőrös sor 14. 5600.

C64-re szuper és a legújabb játékok. Válaszborítékot kérek. Listát kérek és küldök. Valamint keresek a DOC-hoz hasonló stratégiai játékokat. Ugyanitt eladó SUPER Games cartridge 600,- Ft-ért. **Galántai György**, Gödöllő, Isaszegi út 79. 2100.

C64-es és AMIGA programok, valamint üres lemezek olcsón eladók/original. Új programok: Back to the Future 2. (Amiga/C64), Gremlins 1-2 (Amiga/C64). Érdeklődni: **Tanos Krisztián** from ISCH, Budapest, XX. KOssuth L.36. V/59. 1204.

Figyelem! C64-es super játék és felhasználói programokat eladok kazettán. Programokat adok-veszek-cserélek. Ugyanitt eladó 1 joy 500,- Ft-ért. Kazettás programjaimat eladom (sürgős!). **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481 (hétköznap 17 óra után).

Amiga

AMIGA! Gépi kódú programozás. Magyar nyelvű szakkönyv kapható 600,- Ft-ért. Pl. hang, grafika. NONAME diskek: 950,- Ft/10 db. Ezekre a programok felvétele ingyenes! Válaszborítékért tájékoztatás. **Haar László**, Budapest, XIII. Dráva út 11. 1133. Tel.: 1-732-008.

Yo Hungarian Freaks! Ha AMIGA-ra tudsz cool grafikát, vagy zenét készíteni, esetleg tudsz codolni, írj feltétlen, nem fogod megbánni. Egy magyar crew tagja lehetsz. Ugyanitt a legfrissebb (0-3 napos) importok mellett régebbi anyagok is várnak rád! Magyar nyelvű szakkönyv: 700,- Ft. 3.5"-os diskek: 890,- Ft! **Valent Gábor**, Nyíregyháza, Északi krt 21. 4400.

AMIGA! Képek scannelését (digitalizálását) vállalom. További info-ért írj a következő címre: **Kéri László**, Budapest, Amfiteátrum utca 26. 1031.

AMIGA 500 programcsere. Kizárólag igényes programokkal foglalkozom, elsősorban stratégia és kalandjáték-orientált vagyok. Várom hasonló érdeklődésűek jelentkezését. Keresem az INVEST 100% működő verzióját (ami nem kér kódot 20 millió dollár után), és a Ring of Medusa c. programot. Ez utóbbit csak angol verzióban. Listát kérek! **Kánai Zoltán**, Gyál, Kőrösi út 146. 2360.

Amiga programokat cserélek. Keresem a MODULA 2 és a SCULPT 4D programok (angol vagy magyar) leírását. Eladó 3.5"-os Cumana drive, külső, Amigához 10.000,- Ft-ért. **Kotroczó Balázs**, Budapest, XII. Hegyalja út 63. 1124.

Eladók ORIGINAL lemezek, bővítők, drive-ok. Gyors, pontos, udvarias kiszolgálás. Fair árak! Legolcsóbb az országban! MAJIC 12, Sopron, Scharmar 2. 9400.

Hi guys! Ez itt a Yoooh crew! Sok 91-es friss törésű proggy-k vannak! Codereket felvennénk, demo-kat pötyögnénk! Hey AMIGA-sok, mi kell még Nektek? **Pintér Balázs**, Érd, Petőfi u. 113. 2030. Tel.: (06-26) 45-106.

AMIGA programok cseréje. Ugyanitt Megakártya+óra 8.500,- Ft. Keresek C-programozást segítő könyvet. **Árpási Csaba**, Sopron, Jegenye sor 3. 9400.

AMIGA-n cserére vagy vételre keresem a LARRY I, Hero's Quest (1 MB-s verzió), King's Quest II-III és a Conquests of Camelot programokat (SIERRA gyűjteménybe). **Fehér Szabolcs**, Budapest, IV. Tító u. 69/27. 1042.

AMIGA programokat cserélek. Válaszokat listával erre a címre kérem: **Ábrahám Zsolt**, Budapest, X. Újház u.3. 1104.

AMIGA programokat adok, veszek, cserélek. Küldj listát! **Szuchy Csaba**, Békéscsaba, Áchim u.27. 5600.

AMIGA programokat cserélek, vagy eladok. Keresem a Neuromancer 512K-s változatát. **Regős Attila**, Gara, Kossuth u.38. 6522.

Amiga programokat cserélnék, vagy kezdő Amiga-sokkal leveleznék. Monochrom monitor (zöld, video-hoz is/v. video-val TV-ként is) szuperolcsón eladó. **Papp László**, Értény, Petőfi u. 177. 7093.

AMIGA! NONAME lemezek 900,- Ft/10 db. Erre a programok felvétele ingyenes! Gépi kódú programozás MAGYAR NYELVŰ szakkönyv kapható, csak 500,- Ft-ért. Ezenkívül a géphez járó szakkönyvek fordításai: BASIC, DOS. **Haar László**, Budapest, XIII. Dráva út 11. 1133. Tel.: 1-732-008.

PLUS4

Plus/4-esek figyelem! Programokat adok-veszek-cserélek. Minden ajánlat érdekel! Vennék C64-et olcson!!! Magnó és drive nélkül. Cím: BIG Software, **Czoch András**, Nagymaros, Jókai u.4. 2626. Tel.: (06-27) 54-342.

Eladó 64 kbyte-ra bővített C16-os számítógép+magnó+2 db. joystick+2 db. fordító+400 db. játék- és felhasználói program+szakirodalom (magyar nyelvű). Irányár: 20.000,- Ft. **Bánóczky Róbert**, Velence, Kinizsi u.6. 2481.

Commodore+4, magnó, 1541, 2 db. joystick+2 db. interface, 1000 db. program teljes irodalommal együtt 31.000,- Ft-ért kifogástalan állapotban eladó. Érdeklődni lehet a következő címen: **Lőrinczi Konrád**, Dunaújváros, Kommunárszk krt. 27. I/2. 2400.

Eladó C+4+magnó+2 joy+7 kazetta+könyvek jó állapotban. Sürgős! Érdeklődni: **Mikó Gábor**, Budapest, XV. Arany J.u.33. 1153. Tel.: 1-894-149.

Are plusis amicus??? Ha érdekelnek a legjobb programok — az összes CoVban megjelent — esetleg COOL demo-k és zenék, then write or telephone me!!! Adresse: **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly u.146/B. 1145. Tel.: 1-636-971. Au Revoir!!!

C+4/C64 programokat adok, veszek, cserélek. **Varga Mihály**, Várpalota, Puskin út 8. 8100.

Eladó alig használt C+4+magnó+könyvek+játékok+PHILIPS 80 monitor. Ár: 32.000,- Ft. **Zsámba Albert**, Szihalom, Hunyadi út 10. 3377.

Vennék C16, C116 alapgépet+magnót+joystick — könyv- és program nélkül. Hibásak is érdekelnek. Hibás C+4 és C64 is érdekel. Ajánlatokat ármegjelöléssel az alábbi címre kérem: **Halvax Vilmos**, Kaposújlak, Dózsa u.44. 7522.

C16-os programokat keresek. Lehetőleg kazettás változatban. Árajánlatot is kérek. **Libor Lajos**, Tököl, Ságvári E.út 4. 2316.

Keresem C+4-re a Castle Dracula, Hvb-helicopter szim., Rambo repülő szim., Hell Driver, Star Fighter, valamint a Street Olympics c. programokat. **Horváth Gábor**, Eger, Rákóczi út 25. 3300.

PLUS/4-es programokat cserélek lemezen. Továbbá ócska, de működőképes PLUS/4-es alapgépre cserélném vadi új ZX Spectrum 48K-s gépemet+1 joy-t. Programcsere esetén listát küldök. **Varga Leonard**, Hort, Madách út 5. 3014.

C+4 programok cseréje kazettán, és lemezen. Keresem a Borrowed Times, Bard's Tale 3, Impossible című programokat és különféle tömörítőket. **Hegedűs István**, Veszprém, Akácfa u. 30/c. 8200.

Hi Plus/4 Crackers & Lamers! Programcsere kazettán és lemezen Tarzannal! Másolok is (ingyen!), ha nincs megfelelő csereallapod! Érdeklődők válaszborítékot küldjenek! Listát az adathordozón tudok küldeni. Levelezz a Terrorists csapattal! **Szabó István** (TS of TIT), Balmazújváros, Nap 9. 4060.

Plusy-sok! Plus/4 prog. csere (lemez & kazetta)! Ajánlat: Borrowed Time (2 old), Holt.Poker pro (2 old), Battle Chess... stb. Elsősorban lemezes programok érdekelnek! Keresek olyan könyvet, vagy levelező partnert, amelyből/akitől a gépi kódot profibb szinten meg tudnám tanulni! **Ifj. Petrovits István**, Budapest, XVI. Tekla u.7. 1163.

Plus/4-re programok minden mennyiségben, megbízhatóan. Új 89-90-es stuffok! Csak megfelelő partner esetén van csere. REGE, H-6522 Gara, Kossuth u. 38.

Keresem a Tass Times, The Jet és egyéb lemezes programokat. Csereelap: Bard's Tale III, Battle Chess, Borrowed Times stb. és egyéb kazettára átmásolható program (Atomix, Barbarian, Wizard). Sakkprogramoktól kíméljenek! **Jakab Zsolt**, Eger, Rákóczi út 21. 3300.

C+4-re programokat cserélek, esetleg eladok. (PISTA! Megvan már neked a Barbarian+4?) (**Peterkém, már a 14-nél tartunk — "Pista"**) **Csemniczky Péter**, Gyomaendrőd, Vorosilov u. 19/1. 5500.

C-16, Plus/4 programokat cserélek kazettán. Keresem a Nautilus, Borrowed Time, Tass Times, The Jet című programokat. Csereealapom 500 program. Pl. Barbarian, Last Ninja demo, Saboteur I-II, Spy Vs Spy I-III, Démonok Birodalma stb. Ugyanitt 1991-es demo-k. **Báthory Péter**, Budapest, XII. Szentmihályi út 13. X/43. 1144. Tel.: 1-644-060.

C+4-es programokat adok, cserélek lemezen vagy kazettán. Listát kérek, és küldök. **Takács Zoltán**, Budapest, Gépmadár u.16. 1106.

C16 és PLUS/4-es programcsere. Kb. 800 program választék. Listát kérek. **Király Béla**, Budapest, XIX. Árpád u. 7/b. 1195.

C Plus/4 sok tartozékkal (13.000,- Ft)+PHILIPS zöldmonitor (7.000,- Ft) együtt, vagy külön eladó. **Kovács Péter**, Nagyvenyim, Munkácsy u. 21. 2421.

Egyéb

LEMEZEK olcsón eladók! 5.25"-os: 420,- Ft/doboz (10 db), 3.5"-os: 790,- Ft/doboz (10 db) áron. **Kovács Péter**, Pécs, 16. Pf. 10. 7616.

3.5"-os NONAME lemezek eladók. Csak 790,- Ft/doboz (10 db). **Józsa Krisztina**, Budapest, VI. Benczur u. 37. 1068. Tel.: 1211-096.

3.5"-os lemezek 90,- Ft-ért, 5.25"-os lemezek 35,- Ft-ért eladók. **Danka Tivadar**, Nyírbátor, Váci M.u.9. 4300. Pf.: 80-34.

IBM PC programokat cserélek. **Semmiarc**, Győr 4, Pf. 19. 9004.

Cool programok cseréje IBM PC-n! Néhány példa: Larry 1-3, M1 Tank P., Populous, Falcon. **TSC From Twin Sectors**, Hódmezővásárhely, Somogyi Béla street 26. 6800.

Ifjonc PC-s keresi a következő programokat: Populous, North & South, Sim City, Larry 1-3, Millennium (**Szerintem ez nem jelent meg PC-n — CoVboy**), Pirates, Lost Patrol, Nuclear War. Ha bármelyik van valakinek, cserébe PC-n a GATO, DOC, Test Drive III-at, vagy sok C64-es prg-t tudok ajánlani (Ld. TOP 10). Cím: **Szucsák Bálint**, Budapest, XIV. Kassai u. 144. 1142. Biztos megegyezünk.

Yeah! A Wrooaaah! for you! Here is Greg! Kezdő programozók, berhelősök, crackerek, MUZAK & GFX maestrók! Alakítsuk meg a Twin Sectors csapatot PC-n! Jelentkezni: Greg, Szeged, Magdolna u. 18. 6726. Tel.: (06-62) 12-844/84-69.

IBM tulajdonosok! Teljesen új PANASONIC KX-P1081 printer eladó! Műszakilag: 40-137 karakter/sor, NLQ, 9 tű, kétirányú nyomtatás, min.120 karakter/sec, grafikus módban 60-240 pont/inch. Cím: **Horváth András**, Zalaegerszeg, Vigh I.u. 2/c. 8900.

Három éves Enterprise számítógépemet programokkal és külső joystick-kel eladnám. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni lehet: **Komáromi László**, Baracska, Kossuth u.54. 2471. Levélben is!

ENTERPRISE +floppy-vezérlő+512K bővítő+720K 5.25" gyors floppy+emulátor+system bus bridge+magnó+lemezek+disk box+kazetták+sok szakirodalom külön is eladó! Válasz levélben árajánlattal: **Molnár Sándor**, Budapest, XVIII. Zalatna u. 1. 1182.

EXDOS lemezvezérlő kártya ENTERPRISE 128-hoz 7000,- Ft-ért eladó. Érdeklődni 17 órától a Bp. II.ker. Vöröshadsereg u. 38/a-ban. (Tamai)

Üdvözlöm az összes ápoltat e havi gyűlésünkön. Rögtön elöljáróban szeretném leszögezni, hogy tiltakozom a hátrányos megkülönböztetés ellen! Az nem lehet igaz, hogy egy 40 oldalas újságban nem fér el legalább 5 oldal CoVboy-levelezés, különösen akkor, amikor már egyébként is az egyik oldalamat száműzték a belső borítóra. Tiltakozni fogok a köztársasági elnöknél is, továbbá – hogy súlyt adjak szavaimnak – az ezentúl beérkező levelekre adott válaszaimban kizárólag magánhangzókat fogok használni. Ja, egyébként elnézést kérek mindazon levélíróktól, akik január hónapban írtak levelet és elég nagy késéssel kaptak választ: a hónap elején megérkezett hozzám a Cowsmopolitan magazin és levelezés helyett annak tanulmányozására pocsékoltam el az időt. Az újság elején egy szív alakú napszemüveget viselő boci áll és a benne való gyönyörködés egészen elfeledtette velem a hétköznapi feladataimat. Ezt igazán mindenki megértheti.



Álmaim levele

Üdv CoVboy!
Kezdem a közepén. (Az eleje úgyis bevezető lenne.) Kéréssel fordulok hozzád! Ha lehetséges, akkor írd meg a '747 Flight S.' leírását, azt hogy a predator utolsó pályáján mit kell csinálni, a Landing on tb 19-ben mi a fråszt kell csinálni, stb...
Több programnevet már nem sorolok fel, fölösleges lenne. Ha nincs kedved megírni, nem kell. Válaszolni sem kell, miért nem írtad meg, 1 év múlva majd rájövök, hogy hiába várom. Válaszodat csak levélben várom. Ha nincs kedved megírni, a borítékot használd egészséggel. Direkt nem címeztem fel. Viszlát! SZABÓ LÁSZLÓ, Budapest

CoVboy: A levélnek adott cím magáért beszél. Ez egy csodálatos levél! "Ha nincs kedvem" válaszolni a kérdésekre, akkor nem kell válaszolni rájuk. Arra sem kell válaszolnom, hogy miért nem válaszolok. Egyáltalán nem kell válaszolnom. Hurrá! Éljen az egészséges opportunizmus! Ráadásul még kaptam válaszborítékot is, amit elküldhetek annak, aki nem küldött, de választ vár. Mondom, hogy ez álmaim levele! (majdnem válaszoltam is rá...) Úgy döntöttem, hogy ma éjszaka rólad fogok álmodni és két horkantás között halk imát rebegek a Csodálatos Levélíróról...

Küldjem vagy ne küldjem?

Hello CoVboj! Jobban teszed, ha egyből a fotel alatt kezded olvasni a levelemet! (ez csak vicc volt) Mi újság felétek? Most Nagyon mérges vagyok, mert szemtelen dunaújvárosi fickók beküldték a Nautilus térképét, pedig azt én akartam. A spiki harold2-t is be akarják küldeni, az még nem volt benne az újságban, de akkor már azt sem küldöm be. (**Elkésett. Már most lement. Ja. Most látom csak, hogy ezt te küldted... — CoVboy**) De mint észrevehetted, így is van belőlük elég. Nem kell félned, mert a Tom Thumb térkép, amit a múltkor beígértem, csak egy négyzetméter lesz. Ráadásul még nincs is teljesen készen, tehát egy ideig biztonságban érezheted magadat. Kérdezd meg a +4-eseket, hogy akarják-e azt a térképet? Ha legalább 2 igenlő válasz érkezik (az enyémmel együtt), akkor elküldöm! Mikor lesz már Psylon-térkép? Megszereztem és nem akarom lerajzolni, ha már beküldték. (**Beküldeni beküldték, de nemhogy az újságba nem fér bele, de a szobába sem tudok bejönni ezzel a lepedővel... — CoVboy**) Többet nem írok, mert nem akarom azt a drága rabolni való idődet rabolni. Add át üdvözletemet magadnak. Szevasz! Őszinte barátod: Én. (SZABÓ SÁNDOR, Mezőberény)
U.i.: Az nagyon jó, hogy már februárban hozzájuthatok a decemberi CoV-hoz...

CoVboy: Érdekes levél. Teremtsünk nyílt vitafórumot: küldje-e barátunk azt a térképet vagy ne? Ha nem, akkor miért nem? Ha igen, akkor miért nem? Ha végképp nem, akkor egyrészt nem, másrészt akkor lehet szavazni, hogy milyen térképet küldjön? Aztán majd megkérdezzük, hogy olyat hajlandó-e küldeni és ha azt mondja, hogy nem, akkor megszavazzuk, hogy igen, ha azt, hogy nem, akkor viszont azt, hogy igen... Végül is így majd elég jól eltelnek napjaink.



Alanyi költők áradata

(**Én nem tudom, miféle vírusos fertőzés vagy új költészeti mánia pusztíthatott ezen a héten az országban, de ennyi verses levelet, mint amennyi most jött, eddig fél év alatt nem kaptam! Ebből természetesen a nagyérdemű sem maradhat ki: az alábbiakban egy szép kis csokorba gyűjtöttem a három legborzalmasabbat.**)

Csao CoVboy! Itt van két vers! Adj nekik valami címet! (**Mit szólnál mondjuk a "Szombat esti témálom"-hoz vagy a "Kis, csúnya dolog, amit a kutyám talált egy kő alatt"-hoz? — CoVboy**)

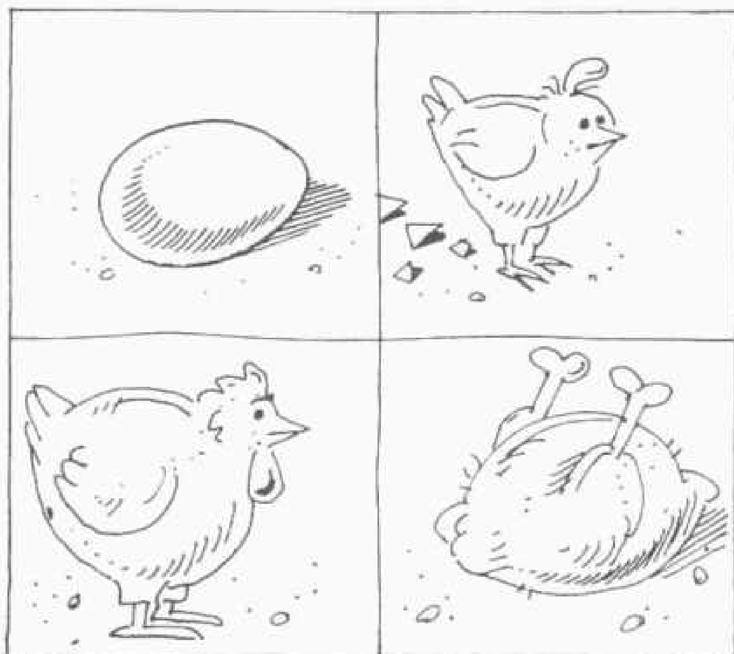
Első:
Tegnap jártam haveromnál, azt mondta, hogy jót mutat,
(**Felfújható műtehenet, aki beszédhibás s most ugat?**)
Komodore hatvannégy, mely jövőbe nyit utat.
Láttam ott egy sárgás dobozt, színe mint a hashajtó
(**Csak arra vigyáz, hogy a toaletten kinyíljon a vasajtó...**)
Mellette volt egy másik doboz, azt mondta, hogy meghajtó.
Berakta a meghajtóba, beírta, hogy LOAD "BATMAN"
(**Igen-igen nagy veszélybe kerültél te, kis szentem...**)
Aztán RETURN, majd READY jelzi, hogy a program már bentvan.
Elindult a játék nyomban, játszottunk egy keveset,
(**Míg a nagyi a konyhában főzte nektek a leveset... áááá... abbahagyom, ma nem vagyok formában — CoVboy**)

De a macskám, ki velem volt, a tápegységben elesett.
Kihúzta a póverdugót, eltűnt minden, ami volt,
Macska szaladt, én meg sírtam, nem láthattam Batmanót.
Hazamentem plusznégyezni, játszottam az Acevai,
Másnap szólt a haver: menjek, most már minden rendben van.
Bekapcsolta a komodort, de nem látszott rajta kép,
(**Hát ha a "komodoron" látszott volna, az lett volna csudaszép**!...)
Másodjára befogtuk a betiltott orosz tévét.
Nem jött rajta semmi se be, falhoz csapta a haver,
Azóta csak nálunk játszunk, Plusznégy lett a king hardver.

Második:
Nemrég vettem egy plusznégyest, az volt ám a csudajó,
Van rajta még billentyű is, jobb az mint egy videjó.
Azt mondták a Szabolcsék, hogy ne ezt vegyek, hanem mást,
Hatvannégyes legyek inkább, vagy esetleg Amigás!
Belmondó meg azért fűzött, vegyek ZX Spectrumot,
Pappgabi meg tökegyedül ájbiemet nyomatott.
Nem hallgattam sose rájuk, hülyeséget beszélnek,
Inkább kérdem Korin cicát, dicsőség az eszének!
Azt nyávogta pici cicám, vegyek ám csak plusznégyet,
Van azon még rajzoló is, az Elitbe meg balnézet.
Meg is vettem nyolcezerért, Hazavittem Halomról,
600 program volt a kezdet, s dzsojsztik lett a karomból.
Két hétig még fel sem keltem, egész végig játszottam,
Bár a hetedik nap estéjén már szikkadt lónak látszottam.
Két hét múlva programoztam, egy-két turbót, szintiket,
Nem sokáig bírta a gép, felforralta a székeket,
Füstölt már a tápegységem, gerjedt a gép rendesen,
Kikapcsoltam hát a Plusit, pihentettem kedvesen.
Fél év múlva elővettem, demót kezdtem gyártani,
Sikerült a tápegységnek véglegesen ártani.
Elszállt hát a biztosíték, tönkrement az IC,
Nulla-nulla bytes free, hát mi ez, ha nem WC?
Megcsináltam átkötéssel, s nem használtam dzsojsztikot,
Újra ment a kicsi gépem, elárult néhány titkot.
LDA és LDX meg BNE és BEQ,
TCFS, Mucsi, Jeva, Mr. X és Nagyarcú.
Kitaláltam egy jó nevet, mit crackerként használok:
TCCP presents for you: (többet már nem irkálok.
Na, mikor kapom a díjakat? Ha tetszett, majd beküldöm a CoV-ról írottat is, de az még csak most készül, úgyhogy ebbe semmiképpen nem kerülhetett bele. (**Ezer szerencse... — CoVboy**) Na csaóóóó!
PROKOP GÁBOR, Budapest
CoVboy: Hm, hát a versre szerintem max. a "Költészeti Vigaszdíjat" kaphatod meg. Bár inkább nem mondok semmit, mert a CoV-ról írott mondókád elküldése már elég fenyegetően hangzik (...és a végén még tényleg elküldöd).

Hi CoVboy!
Kedves CoVboyom, miért nem írsz?
Talán a levéláradattal nem bírsz?
Esetleg a munkából ki sem látszol
Vagy egész nap a géppel játszol?
Vagy talán türelmetlen vagyok
És írni neked időt nem hagyok?
Vagy ha kezedbe akad egy válaszboríték
Az írás gondolatára is kiver a veríték?
Lehet, hogy nem tetszik a képem, amit nem is láttál,
Vagy talán Commodore-matyóhímzést vártál?
A tollat kézbe venni azért nem akarod,
Mert a sörnyitástól még mindig fáj a karod?
Látom, ahogy elmélázva a fejedet vakarod,
A választ megírni, pedig csak nem akarod!
Na viszont lássuk a CoV-ot most már,
Hadd teljen meg az a fránya kosár!
A borítóval nincsen semmi gondom,
Ha meg lesz, neked úgyis elmondom.
Kis Getto, CoVboy és a tehenek:
a röhögéstől a földön heverek.
Intro, info elmegy sorrel,
Ha van legalább egy vödörrel!
Adventour, játékleírás hegyek,
De floppy nélkül mire is megyek?
Hirdetés is van itt bőven,
Olvasni is alig győztem,
Plus4 sarok, Tökösmákos,
A mákos tészta miért lekváros?
Fordítsuk komolyra a szót, mondod,
Levelezésedben meg a hülyeséget ontod.
Nem mintha ez rosszul esne,
(És bárki ott mást keresne!)
Ezzel befejezem a művem,
10 percem van, hogy elküldjem.
Félelemmel vegyes tisztelettel: KOÓS MIKLÓS, Balatonvilágos
CoVboy: Hopp! Köszönöm kérdésed, jól van a leveled és nemsokára válaszolok is majd rá. Viszont éppen most tartok a Cowsmopolitanben a legérdekesebb résznél, ahol a hónap szépfiújának, Mr. Avail A. Bullnak a poszterе látható. Mihelyt átjutok a bullywoodi tehenek körében mostanság legdivatosabb tőgytartók reklámain, azonnal válaszolok, oké? Addig is versírás helyett a vizes borogatást ajánlom.

Hi CoVboy!
Kesztyű, sapka, ping-pong ütő.
Újra itt a Híres Költő!
CoVboy!
Állítólag a sok megárt a jóból.
Talán Te is ezt gondolod,
S ezért nem küldtek a CoV-ot.
Bár CoV-ból megjelent egy tucat,
De az is csak havonta,
És idén még nem hozott semmit a posta.
Intézkedj! Sürgesd a nyomdászt,
Ki a papírhengereken nyomdáz.
"Hé, munkára fel végre,
Különben eiered az orrod vére!
Felkiáltással,
És egy hatalmas rúgással
Győzd meg arról,
Hogy nyomtatni gyorsan kell, jó?
Na, bye! Ennyit mára.
Ne félj, nem kell várnod a folytatásra.
Ja! Első levelemre választ mikor kapok?
Talán jövő nyárra?!
(**Az időpont nekem éppen megfelel... — CoVboy**)
Bye! Lord John Smith, Earl of Ladány
CoVboy: Kedves főrang! Azért, mert egy kicsit késett a CoV, még nem kell rögtön verseket írkálni nekem. Kössünk egyezséget: excellenciád időben megkapja a következő CoV-okat, de akkor nem ír nekem több verset. Áll az alku?


Egy csirke életútja
(Dráma 4 felvonásban)

Üzleti ajánlat

Tisztelt CoVboy!
Hejből selelytezzük le a művészet témáját. (Lásd: engem és a CoV 10-et) Maradjanak inkább Kis Gettó tehenei, bikái, meg az egész gulya. Javasolnék egy jobb témát. A napokban indult be a KECHKE & Co. Manager Kft., mely céljául tűzte ki minden egyes egyéni vállalkozás menedzselését, felfuttatását. (Ezért fizetni szoktak!) Marha (Bos Taurus) szerényen hozzátenném még, hogy a Kft alelnöke vagyok.
Csupán reklámból és merő rokonszenvből úgy döntöttünk, elvállalnánk (királyi többes) a CoV patronálását. Nem, nem! Ugrálni és visongani azért nem kell az örömtől. (Úgyse díjazná a produkciót senki...) Ülj le nyugodtan. A laphoz bevonuló friss tőke ugyanis üzlet és jó balhét remél az egésztől. A fáradozásainkat azér' majd nyugodtan megtorolhatod egy-egy potya CoV-val. (Majd csak nem fog sikoltozni a pénztárcád...) Egyébként mi (Már megint ez a királyi többes!) lényegében

nyitott vállalkozás vagyunk, ahol üzlet rejlik, ott a mi helyünk! (Gondolom te is mindig ott szeretsz kóbászolni, ahol púpozott bilivel szórják a tápot...) Így hát ha például fegyvervásárláson töröd azt a huncut fejedet, ügyedet bizalmasan kezeli a KECHKE & Co. Manager Kft. Ha netalán valami GYP.-s (Gyengébbek kedvéért: lásd. Orvosi Lexikon "Gyógypedagógia" címszó mégis utánad szaglászna, süket fülekkel, bevarrt szájakkal találja magát szemben. (No meg néhány markos legénnyel. Mellesleg pedig két napon belül akut fejlövésben meghal.) Az üzlet lefolyása pedig rövid és egyszerű: beólálkodsz az elnökhöz, (Súgok: nem én vagyok az. Egyébként minden lépésedet elit fegyveres alakulat figyeli!) megállapodsz vele a mennyiségben és a minőségben, részünkről elhangzik egy sok nullát tartalmazó összeg is. Ekkor a kuncsaft hevesen bólogat, majd menetrendszerűen tejel. (Elég sokat ahhoz képest, hogy nem is tehén.) Ilyenkor rendszerint mind azt hiszi, hogy most ő járt jól. (Pedig mi.) Ezt követően gorilláink mindent leszállítanak, ami megfelelően nagyot durran.

Látod CoVboy, ilyen egyszerű a világ. Ha tehát kincsesbányát akarsz csinálni a CoV-ból, (Mer' egyedül nem megy ám!) fordulj hozzánk! A telefonszámot már ismered.

Üdvözletem: SEBŐK GÁBOR, Jászberény

CoVboy: Kissé meg vagyok lepődve az ajánlaton, de majd megfontoljuk (vagy megdollározzuk, mert azt mondják az még jobb). Az általad ajánlott tevékenységi körben a feladatok nálunk ugyan már meg vannak osztva: a többieké a marketing, az enyém a marketgatya, de esetleg a gorilláid közül átvehetünk néhányat eseti szakértőnek. Azoknak viszont fel kell venni a Csőkött Bika fazék- és fedőnevet, hogy helyszíni kiszállásukkal lapterjesztési problémáinkat megoldják.



A múltkori számunkban a "Kiskertünk" rovat főszereplője a disznó volt — most tovább tágítjuk ismeretségi körünket és megismerkedünk a csirkével! A csirke különös ismertetőjele, hogy azt mondja Chip-chip (aztán Kot-kot) és a kalapomon fészkel. A csirke előtt két alternatíva áll: tyúk lesz vagy kakas. Az előbbi tojásokon kotlik, az utóbbi drukkol az előbbinek. Végül is tökmindegy, hogy mit csinálnak, mert úgyis az a vége, hogy mindenkit megfőznek. Így tehát csirkének lenni nem túl jó. Egyelőre ennyit a csirkéről.

Például ha a postán azután érdeklődünk, hogy ugyan miért nem ment vidékre egyetlen darab CoV sem, csak kiszólok neki a folyosóra: "Csőkött Bika, bikacsőköt!" — ő csak megjelenik a kért eszközzel és biztos vagyok benne, hogy hirtelen mindenhol lesz majd CoV...

Világrengető ötletek

Hi Everybody and mélyen tisztelt Felelőtlen Szerkesztő Úr! Levelem úgy fog érinteni, mint a sivatagban szomjazó antialkoholistát egy üveg whiskey. Döglesztő lesz (Bár ha intelligenciahányadosod eléri a 10 pontot és el tudod olvasni kis kreálmányomat, rájössz, hogy annyi információt hordoz, hogy még az IBM PC sem tudja egyszerre feldolgozni.) Folytathatnám azzal, hogy ilyen szuper, olyan klassz; (**Miért nem folytatod? — CoVboy**) hát jó, spéci stb. ez a karakterhalmaz. De nem! Kíméletlen leszek!!! Az újság tényleg jó, meg minden, csak az a baj, hogy sok benne az olyan játékleírás, amelyekhez nem tudom megszerezni a játékot. (Gondolom nem vagyok egyedül.) Nos, de nem is ezért írtam. Figyelem! Fedezékbe! Javaslat következik!

1.) Minden kisdobosnak, aki a Dörmögő helyett CoV-ot vesz, tessék C= jelet formázó fülbevalót adni.

2.) Minden CoV-ot előfizető cserkésznek előcsomózott cipőfűzőt adni.

3.) A szerkesztőség (?) tagjainak tilos alkoholt inniuk, amikor az újságot készítik (szörnyű, mi?). (**Az. De akkor mikor lehet? — CoVboy**) Na helló: PÉCSVÁRADI SZABOLCS, Mohács

U.i.: A lapot felül megrágta a Mikrovilág egere. Mondd csak, előfizetted már a CoV-ot az 1991. évre?

CoVboy: A javaslatokat feltétlenül meg fogjuk vitatni. A CoV-ra nem fizettem elő. Inkább lefénymásolom valahol...

SPECTRUM VILÁG • AKCIÓ • SPECTRUM VILÁG AKCIÓ • SPECTRUM VILÁG • AKCIÓ

Az olvasók kívánságára most ismételten közreadjuk azt a listát, amely betűrendbe szedve tartalmazza, hogy az eddig megjelent **SPECTRUM VILÁG** c. kiadványokban milyen játékleírások, és térképek találhatók. A SpV 1,3. és 4. számai már sajnos elfogytak, így azokat töröltük a listából. A listában a '/' jel előtti szám a Spectrum Világ számára utal, a '/' utáni szám pedig azt jelzi, hogy a keresett leírás vagy térkép az adott Spectrum Világ-on belül melyik oldalon található. A 'mell.' jelzés a térképmellékletre vonatkozik. Nézzünk egy példát: valaki szeretné megnézni, hogy a DIZZY III. - FANTASY WORLD-ről jelent-e meg valamilyen információ a SpV számaiban. A lista szerint igen, mégpedig a 24. számban, a 7. oldalon kezdődik, mellette a jelzés: (LT) arra utal, hogy itt leírást és térképet is találunk a játékhoz. **(L)** = leírás, **(T)** = térkép. Felvetődhet a kérdés: miért közöljük ezt a listát a Commodore Világ olvasóival. Egyrészt azért, mert sokan kérték, másrészt: manapság a játékok zömét a legtöbb ismert géptípusra megírják, azaz a Spectrum Világ-ban megjelent leírások és térképek – apró eltérésektől (pl. irányítás) eltekintve – hasznos információk a Commodore tulajdonosok számára is.

ACADEMY - SpV 5/9 (L), AFTER THE WAR - SpV 23/3 (L), ALIENS - SpV 15/mell. (T), AMAUROTE - SpV 21/17 (L), ANTIRIAD - SpV 13/13 (LT), ATHENA - SpV 19/mell. (T), THE BARD'S TALE - SpV 22/6 (L), SpV 23/4 (LT), SpV 25/13 (LT), BEACH HEAD - SpV 12/16 (L), BEDLAM - SpV 25/32 (L), BEYOND THE ICE PALACE - SpV 17/5 (L,T), BRAINSTORM - SpV 18/mell. (T), SpV 20/mell. (T), BRUCE LEE - SpV 9/16 (T), BUGGY BOY - SpV 19/17 (L), CAULDRON II. - SpV 5/B2 (LT), CHAOS - SpV 17/10 (L), CODENAME MAT - SpV 12/5 (L), COLOSSUS 4.0 CHESS - SpV 10/6 (L), THE CURSE OF SHERWOOD - SpV 13/3 (LT), CYBERNOID - SpV 16/mell. (T), CYCLONE - SpV 17/16 (L), DAN DARE - SpV 21/6 (T), THE DAMBUSTERS - SpV 6/32 (L), DAN DARE II. - SpV 13/4 (L), 15/mell. (T), DEATH WISH 3 - SpV 11/4 (T), SpV 19/6 (L), DELTA WING - SpV 10/5 (LT), DEVIANTS - SpV 19/mell. (T), DIZZY - SpV 13/5 (LT), DIZZY III - FANTASY WORLD - SpV 24/7 (LT), DOUBLE TAKE - SpV 10/4 (T), DRAGON SPIRIT - SpV 25/32 (L), DRILLER - SpV 17/16 (L), DUN DARACH - SpV 14/10 (LT), ELITE - SpV 11/5 (L), ENDURANCE - SpV 16/12 (L), EQUINOX - SpV 7/9 (LT), EVERYONE'S A WALLY - SpV 24/2 (LT), SpV 25/15 (L), EXCALIBUR SWORD OF KINGS - SpV 25/19 (L), EXOLON - SpV 15/16 (LT), FAIRLIGHT - SpV 25/9 (LT), FERNANDEZ MUST DIE - SpV 21/3 (L), FIST II. - SpV 5/3 (T), FLINTSTONES 2 - SpV 15/4 (L), FOOTBALL MANAGER - SpV 17/9 (L), FREDDY HARDEST - SpV 16/13 (L), SpV 17/mell. (T), GARFIELD - SpV 14/5 (LT), GHOSTBUSTERS II. - SpV 23/2 (L), GUNFRIGHT - SpV 5/3 (T), 5/5 (L), GUNRUNNER - SpV 22/17 (L), HEARTLAND - SpV 14/mell. (T), HEATHROW RADAR - SpV 13/16 (L), HEAVY ON THE MAGICK! - SpV 21/8 (L), SpV 21/mell.(T), SpV 22/11 (L), SpV 25/16 (L), HEROES OF THE LANCE - SpV 25/19 (LT), HIGHWAY ENCOUNTER - SpV 10/16 (T), HOLIDAY IN SUMARIA - SpV 20/mell. (T), HOW TO BE A COMPLETE BASTARD - SpV 19/8 (L), SpV 20/5 (L), SpV 19/mell.(T), SpV 25/17 (L), HUNDRA - SpV 20/mell. (T), HYDROFOOL - SpV 6/3 (T), THE ICE TEMPLE - SpV 15/mell. (T), JACK CHARLTON'S MATCH FISHING - SpV 16/14 (L), JACK THE NIPPER - SpV 2/6 (L), JOE BLADE - SpV 19/mell. (T), KIDNAP - SpV 19/mell. (T), KNIGHTMARE - SpV 20/10 (L), SpV 20/mell. (T), KNIGHT TYME - SpV 10/7 (LT), KING'S KEEP - SpV 11/3 (L), LASER SQUAD - SpV 23/18 (L), SpV 24/5 (L), SpV 25/17 (L), THE LAST NINJA II. - SpV 14/mell. (T), SpV 17/7 (L), SpV 17/mell. (T), 15/32 (L), LEGIONS OF DEATH - SpV 16/5 (L), MARSPORT - SpV 15/6 (LT), MATCH DAY II. - SpV 15/16 (L), MEGABUCKS - SpV 10/3 (L), MERCENARY - SpV 18/18 (L), SpV 18/mell. (T), MERCENARY 2 - SpV 20/16 (L), SpV 20/17 (T), MIAMI VICE - SpV 5/4 (T), MOLECULE MAN - SpV 5/4 (T), MOVIE - SpV 19/mell. (T), NATO ASSAULT - SpV 25/21 (L), NAVY MOVES - SpV 20/4 (L), NETHERWORLD - SpV 21/2 (L), 1942 - SpV 25/32 (L), NINJA - SpV 5/4 (T), NINJA SCOOTER SIMULATOR - SpV 20/mell. (T), NODES OF YESOD - SpV 8/16 (T), NORTHSTAR - SpV 14/3 (LT), OLLIE & LISSA - SpV 18/7 (L), PANZADROME - SpV 15/mell. (T), 16/11 (L), PAWS - SpV 14/mell. (T), PEGASUS BRIDGE - SpV 20/mell. (T), PENTAGRAM - SpV 18/mell. (T), PSI CHESS - SpV 13/11 (L), PUFFY'S SAGA - SpV 25/32 (L), PURPLE SATURN DAY - SpV 23/2 (L), RALLYE DRIVER - SpV 7/3 (T), RANARAMA - SpV 17/mell. (T), RASTAN - SpV 14/16 (LT), REBELSTAR - SpV 25/34 (L), RENEGADE - SpV 16/9 (L), RESCUE - SpV 11/3 (T), ROBIN OF THE WOOD - SpV 7/4 (LT), R-TYPE - SpV 21/5 (L), SpV 21/mell. (T), THE RUNNING MAN - SpV 20/9 (L), SABOTEUR II. - SpV 9/3, 13/32 (LT), SABRE WULF - SpV 12/3 (T) SpV 17/6 (L), THE SAGA OF ERIK THE VIKING - SpV 25/22 (L), SCOOBY DOO - SpV 6/5 (LT), SIDEWALK - SpV 18/4 (L), SIR FRED - SpV 6/4 (T), 6/9 (L), SOLDIER OF FORTUNE - SpV 21/2 (L), SORCERY - SpV 16/mell. (T), SpV 21/16 (L), SpV 21/mell. (T), SPELLBOUND - SpV 9/7, SpV 13/32 (LT), SPIDERMAN - SpV 25/12 (L), STALINGRAD - SpV 20/3 (L), STARION - SpV 7/12, SpV 8/22, SpV 9/19, SpV 10/14, SpV 11/12, SpV 12/13, SpV 13/12, SpV 14/32, SpV 15/3, SpV 16/4, SpV 17/4, SpV 18/3 (L), STAR RAIDERS II. - SpV 5/7, 8/32 (L), STAR TREK - SpV 18/9 (L), STEVE DAVIS SNOOKER - SpV 14/17 (L), STONKERS - SpV 10/4 (T), STORMBRINGER - SpV 11/8 (LT), STORMLORD - SpV 20/2 (L), SUBMARINER - SpV 20/mell. (T), SUPERBOWL - SpV 2/10 (L), SUPER HERO - SpV 18/mell. (T), SUPERNOVA - SpV 25/5 (LT), SUPER TROLLEY - SpV 14/mell. (T), SWEEVO'S WORLD - SpV 16/mell. (T), TAI PAN - SpV 7/13 (T), TANK COMMAND - SpV 19/16 (L), 19/mell. (T), TARGET RENEGADE - SpV 14/9 (L), TARZAN - SpV 16/mell. (T), TERRAMEX - SpV 10/3 (T), TERRORPODS - SpV 25/23 (L), THING - SpV 14/8 (L), THUNDERCEPTOR - SpV 22/18 (L), TIR NA NOG - SpV 8/13, SpV 11/32 (LT), SpV 25/18 (L), TOMAHAWK - SpV 16/16 (L), TOP GUN - SpV 10/5 (L), THE TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY - SpV 19/3 (L), TRANSMUTER - SpV 5/3 (T), TRANTOR - SpV 15/mell. (T), TURMOIL - SpV 11/13 (L), UCM - SpV 22/18 (L), UNIVERSAL HERO - SpV 12/9 (L), THE UNTOUCHABLES - SpV 22/5 (L), URBAN UPSTART - SpV 17/6 (L,T), URIDIUM - SpV 5/4 (T), VENDETTA - SpV 25/33 (LT), VULCAN - SpV 18/10 (L), SpV 18/mell.(T), SpV 25/18 (L), WHERE TIME STOOD STILL - SpV 24/14 (LT), WIZARD'S LAIR - SpV 17/17 (L) SpV 17/mell. (T), WRIGGLER - SpV 16/mell. (T), ZORRO - SpV 14/8 (L), ZUB - SpV 25/23 (LT)

A megrendelés feltételei (ez érvényes a CoV régebbi számainak megrendelésére is):

1) Utánvétellel

Sokan nem tudják, és rendszeresen félreértik az utánvétel fogalmát. Utánvétel esetén akkor kell kifizetni az újság(ok) + postaköltség árát, amikor a postás azt házhoz hozza – vagy amikor bemegyünk érte a postára.

Az utánvétel postai díjait az újságok árával együtt a megrendelő fizeti ki átvételkor. Az utánvételi rendeléshez elegendő az újságban található levelezőlapon bekarikázni a kért számot, és feladni azt a számunkra, ez egyébként levelezőlap nélkül, bármilyen levélben megtehető. Fontos, hogy aki befizeti a pénzt, vagyis a **2) Csekkes befizetés**-t választja, az ne küldjön levelet, se levelezőlapot! Az akció kedvezmény csak a Spectrum Világ 2-24 számaira vonatkozik, számonként 20,- Ft-tal olcsóbban küldjük, ha a levelezőlapra, vagy levélre felragasztjátok a SpV 25 hátoldalán, vagy az itt alul elhelyezett akció szelvényt.

2) Csekkes befizetés

Ez nagyon egyszerű. Be kell sétálni egy postahivatalba, és kérni kell egy rózsaszín pénzesutalványt. A címzett rovatok-ba (bal és jobb hasáb) a következőt kell írni: SPECTRUM VILÁG, OTP XI.körzeti fók, 1117 Budapest, XI. Irinyi J.u.30. A feladó rovatokba (balfelső és középső hasáb) azt a címet kérjük feltüntetni, ahová az újságot kéritek, olvashatóan, irányítószámmal együtt. Az utalvány hátoldalán, a középső hasábon van egy megjegyzés rovat. Ide kell beírni, hogy mit rendeltek (pl. SpV 2,6,7 - akció, CoV 6), valamint ide kell beírni a megnevezést és az MNB számot is: SPECTRUM VILÁG - MNB 218-98426/31624-4. A csekken annyi pénzt kell elküldeni, amennyi az újságok fogy.ára. Pl. az előbbi példa esetén 3x19,-=57,- + 49,- = 106,- Ft-ot. A csekkek átfutási ideje sajnos 4-5 hét is lehet!

FIGYELEM! Az akció feltételei csekkes befizetés esetén:

- minimum 3 szám megrendelése (melyre az akció vonatkozik)
- az akciószelvényt a rózsaszín pénzesutalvány hátoldalának középső megjegyzés rovatába kérjük felragasztani!

SpV 1,3,4, valamint CoV 1,2 ELFOGYOTT!!!

* AKCIÓ *